MGS. ИНТЕРВЬЮ С ХИДЕО КОДЗИМОЙ стр. 44

№09 | 282 | 2009
ПЕРВЫЙ МАЙСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056
09009



FUEL

BURNOUT В МИРЕ стр. 28
БЕЗУМНОГО МАКСА

YAKUZA 3 стр. 74

GTA ПЛЮС SHENMUE
В КВАДРАТЕ

GDC 2008 стр. 48

ВЕСЕЛЫЕ БУДНИ
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

KING'S BOUNTY: стр. 80 ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

ГЛАВНАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ
ИГРА 2009 ГОДА

ALPHA PROTOCOL стр. 12

ШПИОНСКИЙ БОЕВИК
С RPG-КОРНЯМИ

МИР STAR OCEAN стр. 32

JRPG-СЕРИАЛ С ТРАДИЦИЯМИ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 144 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



УЛИЧНЫЙ
БАСКЕТБОЛ
ЛЕГЕНДАРНАЯ ОНЛАЙН ИГРА
СКОРО В РОССИИ

www.fstyle.ru

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Степан Чечулин	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitri Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Май 2009 #09(282)





НА ОБЛОЖКЕ
FUEL

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Codemasters

В последние месяцы все профильные издания вдруг вспомнили о проблеме пиратства. Повод – суд над создателями торрент-трекера The Pirate Bay, закончившийся победой (пока, правда, не окончательной) альянса производителей кино и игр. Так уж совпало, что именно сейчас мы завершили работу над статьей о системах защиты от копирования, с которой вы можете познакомиться в этом номере.

О пиратстве, как и о жестокости в играх, можно говорить и писать бесконечно. Главная проблема – в том, что аргументы и защитников этого явления, и борцов с ним, одинаково слабы и беспомощны. И есть очень много каверзных вопросов, ответы на которые до сих пор никто дать не может.

Например, все согласны с тем, что геймер Петя может одолжить игру геймеру Васе, с которым ходит в одну школу. Или Сереже с интернет-форума, где оба обсуждают новинки (не видя друг друга в глаза). А вот человеку с IP-адресом 189.02.231.23 из интернет-кафе в техасской глубинке – уже нет. Даже если Пете игра уже не нужна, и он выкинет компакт-диск на помойку. Неизвестно, где находится та грань, за которой «честно дать посмотреть другу» превращается в «незаконно распространить». А запрещать передавать диск кому-либо при любых условиях (например, собственному брату, живущему с тобой в одной квартире) – это уже, простите, перебор.

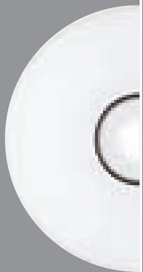
С другой стороны, совершенно очевидно, что разработчики игр не должны работать бесплатно. Но геймерам совсем не нравится то, что свою часть пирога имеют, например, издатели. А ведь именно они берут на себя все риски и платят зарплату множеству творческих людей, будучи совершенно не уверенными в том, окупится ли когда-нибудь потом их игра или нет. И в стоимость, например, диска с MGS4 косвенно закладываются еще и затраты на производство десяти других игр от Konami, пять из которых так и не будут выпущены. И заранее нельзя предсказать, какие именно. Геймеры видят только вершину айсберга – только самое лучшее из того, что насочиняли геймдизайнеры.

Наконец, в наше время довольно-таки очевидно, что пираты – люди, зарабатывающие на продаже игр, скачанных из Интернета и тупо записанных на болванки, – люди не очень хорошие. А вот операторы торрент-трекеров кажутся эдакими робингудами, распространяющими добро бесплатно. Это не так. The Pirate Bay успел заработать свои миллионы на баннерных показах. И именно их у сайта и отсудили правообладатели. По-моему, это вполне честно.

Константин Говорун, главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры



DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Fuel, «Советские игровые автоматы»...
Подробное содержание – на стр. 4.



DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
King's Bounty: Принцесса в доспехах (демоверсия)
Подробное содержание – на стр. 138.





98

Другие игры

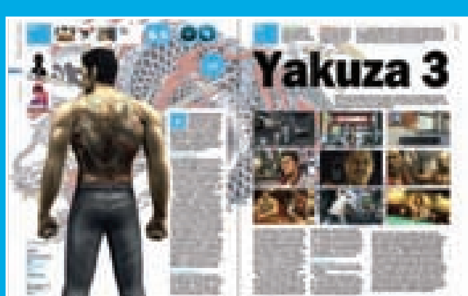
Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 98.







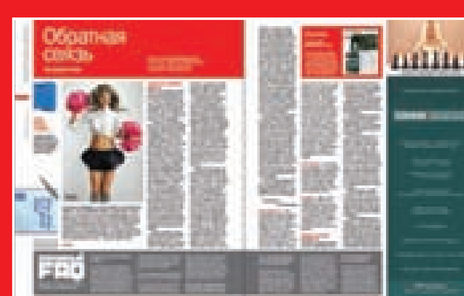


126

Территория «СИ»

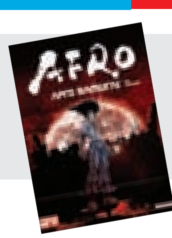
Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

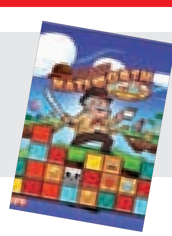
Также в номере:
Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 126.



Комплектация

Постеры: Afro Samurai и Henry Hatsworth in The Puzzling Adventure





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 56

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Fuel (PC, PS3, Xbox 360)

Насколько удачно Codemasters удалось совместить клон MotorStorm с открытым миром и хитрой системой погодных условий? Это вы узнаете из нашего видеообзора.



Blitz: The League II (PS3, Xbox 360)

Одна из самых неоправданно жестоких спортивных игр вернулась. Слабонервным лучше не смотреть даже видеообзор. О покупке игры мы вообще не заикаемся.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Battlefield Heroes (PC)

Срочный репортаж с фронта... с фронта закрытого бета-тестирования бесплатного и не шибко серьезного ответвления сериала Battlefield.



Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)

К нам в редакцию попала превью-версия продолжения весьма успешного вестерн-экшна. Наши впечатления в демотесте на диске.

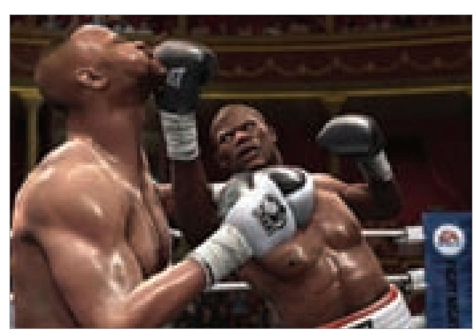
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Тактика боя в Street Fighter IV

Мы уже неоднократно рассказывали о сложности освоения Street Fighter IV, ну а сегодня решили подготовить для вас подробный материал о том, как надо правильно сражаться в этой игре.



Fight Night Round 4 (дневник разработчиков)

Разработчики новой части Fight Night так гордятся новым физическим движком игры, что посвятили его рассмотрению отдельный выпуск видеодневника.


Общайся свободно!
Скидка 99% ночью и в выходные дни
на звонки абонентам МТС
Услуга Свободное время
Набери *111*2121#
Звони 059032/www.mts.ru
МТС
оператор связи
Реклама
Услуга доступна для всех открытых к подключению тарифных планов. Вызовы тарифицируются
по льготной стоимости только при нахождении в зоне действия «домашней сети».

На горизонте

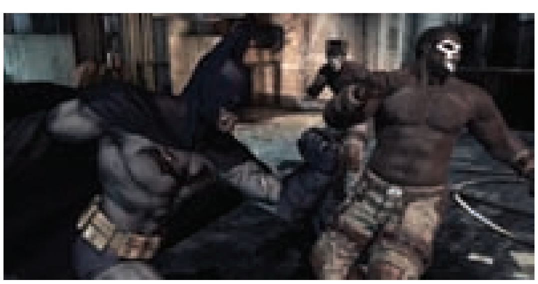
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Компания tri-Ace впервые за свою историю сотрудничает с другим издательством помимо Square Enix: делает для Sega ролевую игру под названием End of Eternity. Точно так же называется известный роман Айзека Азимова (в русском переводе «Конец Вечности»). В tri-Ace не спешат называть путешествия во времени одной из особенностей новинки, но научно-фантастические мотивы в сюжете все же присутствуют. Свежеопубликованный рекламный ролик, правда, начинается не с демонстрации футуристических пейзажей, а с драки в церкви. И тому есть причина – жители города Бурзеля, где разворачивается действие, верят в некоего единого бога. Уже доподлинно известно, что по меньшей мере один главный герой в своей вере усомнится. Узнав об этом, я невольно вспомнила, как спрашивала Хидеки Камию, автора Bayonetta, отчего японские геймдизайнеры очень часто представляют монотеистические религии в невыгодном свете (самый яркий пример – Megami Tensei, да и в Bayonetta главные враги – ангелы). Камия тогда поспешил уверить меня, что дело вовсе не в злом умысле, да и у меня не было причин подозревать его в неискренности. Тем не менее, тенденция все же!

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum **(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
BioShock 2: Sea of Dreams **(PC, PS3, Xbox 360)**	III квартал 2009
Diablo III **(PC)**	не объявлено
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus **(PS3)**	не объявлено
Mafia 2 **(PS3, Xbox 360, PC)**	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Freedom **(PC)**	не объявлено
Tekken 6 **(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009
Uncharted 2: Among Thieves **(PS3)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Интервью

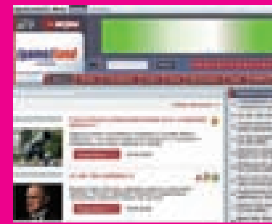
В разработке

В разработке – мини

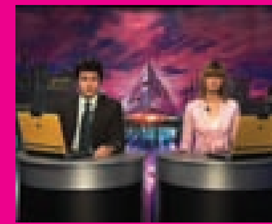
Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Fight Night Round 4
Лучший в мире цикл симуляторов бокса получит продолжение. Наш эксперт расскажет, какое именно.
Читайте на странице 16



Scorpion: Disfigured
Шутер, в котором есть всё, и ничего сверх того.
Читайте на странице 24



Dungeon Party
Французский подход к поиску сокровищ: чем веселее, тем лучше.
Читайте на странице 26

Срочно в номер
Свежие скриншоты из игр в разработке


End of Eternity (Xbox 360, PS3)



Tales of Vesperia (PS3)

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



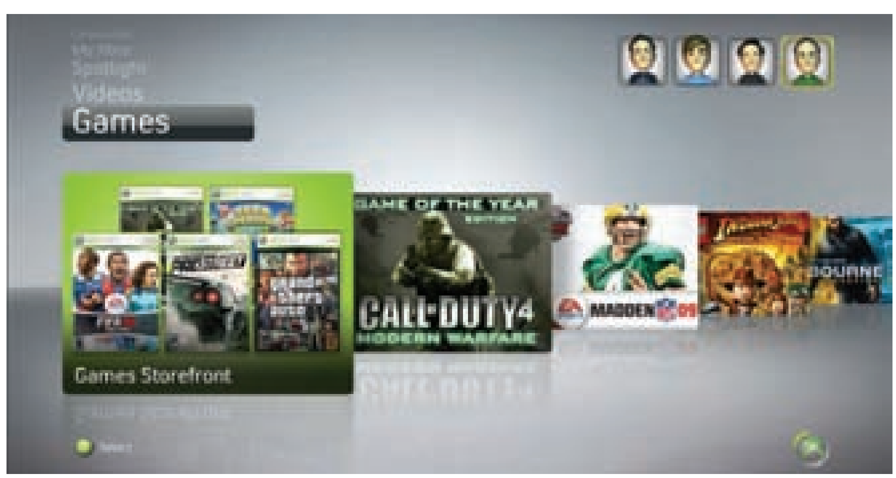
Если уж 130 тысяч человек смогли найти демоверсию, значит, на недоступность игры жаловаться грех. Просто либо игра плохая, либо демоверсия такая, что в нее сыграл – и уже полную игру покупать не надо.

Ловушка для независимых разработчиков

Натан Фаулс, ушедший из Insomniac, чтобы основать студию Mommy's Best Games, не на шутку расстроен. Целый год Натан и его команда работали над игрой Weapon of Choice для службы Community Games в Xbox Live, но продается их творение до неприличия плохо – менее 10 тыс. копий (при скачанной более 130 тыс. раз демоверсии). Эта история – не исключение: в среднем, менее чем десять процентов тех, кто скачивает через XNA пробные версии новинок, потом решается купить полную версию. Создатели в итоге получают лишь несколько тысяч долларов. Microsoft при этом удерживает 30% с продаж – и просит еще от 10% до 30% за рекламу. Таким образом, на выручку с Community Games даже небольшую студию не прокормишь. Зато разработчики-одиночки, не обремененные большими затратами, довольны.

В чем же недостатки Community Games? Натан Фаулс жалуется, что когда его друг захотел приобрести Weapon of Choice, то просто не смог найти ее. Библиотека Community Games битком набита играми. Понять, какая из них действительно интересна, а какая – не особо, сложно – системы пользовательских рейтингов нет. Разработчики считают, что Microsoft было бы неплохо обновить интерфейс The New Xbox Experience, чтобы не отпугивать потенциальных покупателей. Впрочем, Community Games всего несколько месяцев от роду, а первый блин, как водится, всегда комом. Вот и Sony недавно призналась, что поначалу PSN-проекты от независимых разработчиков страдали от плохого маркетинга и «умирали одинокими и нелюбимыми». Учтя ошибки, компания предлагает создателям игр заявить о себе через сайт PlayStation.com, email-рассылку на два млн пользователей и официальный блог PlayStation, набирающий по 1.3 млн просмотров страниц в неделю.





Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
21.62 млн	29.78 млн	46.64 млн	49.08 млн	101.15 млн



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



А это, дорогие мои, потому, что целевая аудитория Imagine Party Babyz и Personal Trainer: Cooking гораздо меньше пиратит игры, чем любители Mother 3 и Fatal Frame.

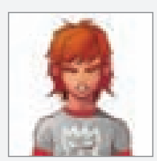
Пятиминутка ненависти к Nintendo

Аналитики утверждают, что со времени запуска Wii стоимость ее производства упала на 45%, и компания могла бы выпустить более дешевую версию консоли для развивающихся рынков. Да что там развивающиеся рынки – в самой Японии Wii по продажам пять недель кряду уступала PS3 (для которой как раз подоспели Yakuza 3 и Resident Evil 5)! Но Nintendo неумолима – мол, никакого снижения цен не будет, в первом полугодии индустрия все равно всегда вялая, а к концу года на Wii выйдет много хитов (интересно, какие новинки имеются в виду?). Сам Сатору Ивата говорит, что во время кризиса уценка не поможет поднять продажи – поэтому нужно сделать что-то такое, что вдохнуло бы жизнь в угасающий японский рынок. Что именно задумал Ивата – пока не ясно, но с его стороны было бы очень мило обратить взор на Россию и устроить нам маленькое чудо.

Хотя надежды на чудо от Nintendo все же тщетны. Хотите пример? Mother 3. Культовая RPG для GBA. Сам Реджи Физ-Эмей, президент американского подразделения Nintendo, божится, что он без ума от Mother 3. Тысячи фанатов подписывали онлайн-петиции, умоляя Nintendo издать англоязычную версию. Да и Реджи лично говорил об этом с Иватой. Итог? «Ее нет в нашем списке готовящихся к релизу игр». Кстати, знаете, чего еще нет в этом списке? Project Zero 4. Да-да, той самой Fatal Frame для Wii, права на издание которой находятся не у Tecmo, а у Nintendo (которая, собственно, и опубликовала ее в Японии). Слыхали, что сказал на это Реджи? «Мы не издаем Project Zero 4 в Америке. Я не знаю, есть ли у нее вообще издатель». Отлично, Реджи. Nintendo, видать, важнее Imagine Party Babyz и Personal Trainer: Cooking.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



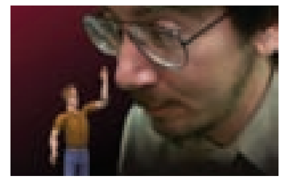
Фильмы по мотивам игр теперь (да и раньше, пожалуй, тоже) мало чем отличаются от игр по мотивам фильмов. Их много, и они ужасны.

Sony собирается снимать фильм по Shadow of the Colossus

Заголовок не врет, и это не первоапрельская шутка: шедевр Фумито Уэды, состоящий из скачек по бескрайним пустынным землям, долгих боссов-головоломок и одного (sic!) диалога, собираются превратить в фильм-блокбастер. Сценарием займется Джастин Маркс, автор чудовищного Street Fighter: The Legend of Chun-Li – то есть, тот самый человек, что сделал Чунь-Ли пианисткой! Впрочем, далеко не все проекты проходят весь путь от сценария до большого экрана – и мы уже скрестили все пальцы на руках и ногах за то, чтобы «Колоссы» остались только игрой.

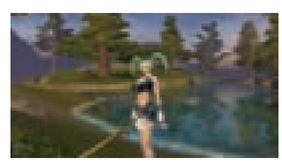
Уилл Райт уходит из EA

Легендарный геймдизайнер, автор The Sims и Spore, покинул Electronic Arts, чтобы возглавить собственную контору под названием Stupid Fun Club. SFC, ранее занимавшаяся созданием роботов, переключится на разработку кроссформатных проектов – от телесериалов до игрушек. EA, владеющая половиной акций SFC, получает право на разработку видеоигр по мотивам всего того, что Уилл Райт придумает «на свободе».



Официальный запуск Perfect World

Компания Nival Online сообщает, что официально запущена Perfect World – русская версия популярной китайской MMORPG. Открытое бета-тестирование, начавшееся в конце мая прошлого года, успешно завершено; чтобы приобщиться к финальной версии, достаточно скачать обновление игрового клиента (доступно с 31 марта). Спешим успокоить первопроходцев Perfect World: созданные аккаунты, персонажи, а также информация о совершенных покупках и денежные средства на счетах в игровом магазине полностью сохранятся. По случаю официального релиза будет открыт новый, седьмой по счету шард под названием Процион.



Sony снижает цену на PS2

В то время как все ждали уценки PS3, Sony решила сделать ставку на старую консоль и снизила ее цену в Европе до 99 евро (пока неизвестно, насколько это повлияет на стоимость приставки у российских ритейлеров). Microsoft отреагировала спокойно – мол, будущее все равно за нынешним поколением консолей, а тут впереди Xbox 360.

Цифры и факты

Японцы купили 1 млн Xbox 360
и втрое больше PS3 .

Программа от EA удаляет DRM
из Spore, Crysis: Warhead, C&C: Red Alert 3, Mass Effect и Burnout Paradise.

Syndicate возвращается!

Starbreeze Studios, создатели The Chronicles of Riddick и The Darkness, уже свыше полутора лет работают в тандеме с Electronic Arts над возрождением культового сериала Syndicate. Готовятся версии для Xbox 360, PS3 и PC, но когда мы увидим их на полках магазинов, неизвестно – сперва Starbreeze должна завершить новую игру про Джейсона Борна.



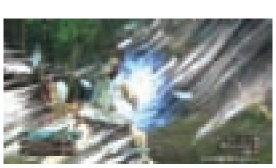
Джек и Декстер: На краю света

High Impact Games (Ratchet & Clank: Size Matters, Secret Agent Clank) делают шестой (и впервые мультиплатформенный) выпуск сериала Jak & Daxter для PS2 и PSP. Новинку снабдили подзаголовком The Lost Frontier, и она увидит свет уже этой осенью. Действие игры развернется между событиями Jak 3 и Jak X: неразлучная парочка отправится за тридевять земель, чтобы выяснить, чем вызван внезапный дефицит эко в мире.



Magna Carta возвращается

Три года назад компания Softmax объявила, что опубликует сиквел Magna Carta, ролевой игры, запомнившейся геймерам главным образом впечатляющими иллюстрациями корейского художника Тэ Кима. С тех пор о проекте ничего не было слышно, но, как выяснилось, он вовсе не отложен до лучших времен: Magna Carta 2 появится на Xbox 360 в этом году.





КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



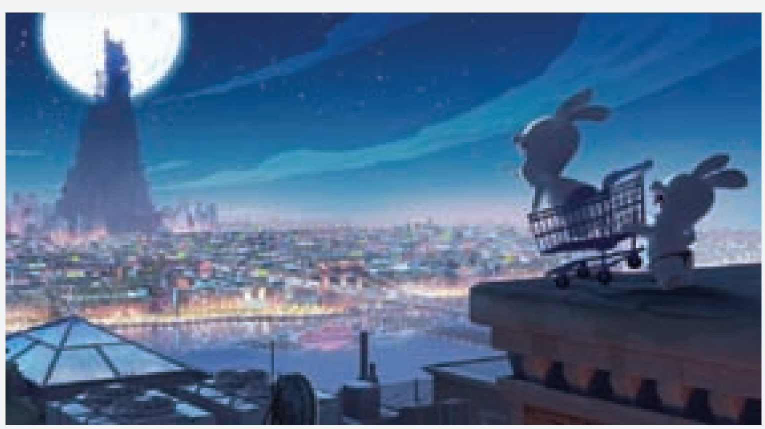
Пусть делают, только как «Правду о девятой роте» – если солдат геройски погиб, значит и мы, играя за него, получим пулю от иракца. Будет гораздо поучительнее, чем очередные похождения стада суперменов.

Страх и ненависть в Фаллудже

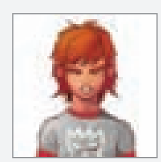
Atomic Games, создатели военных шутеров Close Combat, по поручению Konami занимаются проектом Six Days in Fallujah, посвященным реальным событиям – второй битве за Фаллуджу, произошедшей в ноябре 2004 года. По словам Atomic Games, ветераны Иракской войны, вернувшись на родину, сами просили сделать игру об их тамошнем опыте. Вознамерившись максимально реалистично смоделировать боевые действия, разработчики поняли, что в итоге у них выходит… survival horror.

«Многие повстанцы не собирались покидать город ни при каких обстоятельствах, и могли днями лежать, нацелив оружие на дверь, в ожидании морпехов», – говорит Хуан Бенито, руководитель проекта. Неудивительно, что для американских солдат встречи с партизанами почти всегда заканчивались печально. Чтобы понять, как в таких условиях ведут себя люди, сотрудники Atomic Games не поленились опросить не только американских ветеранов, но и простых жителей города, и даже самих иракских повстанцев (правда, тут приходится верить на слово). Движок игры позволяет делать окружение еще более разрушаемым, чем в Battlefield: Bad Company. Это немаловажно – ведь со временем, осознав безнадежность ситуации, американские солдаты в Фаллудже начали разрушать дома, применяя C4, гранатометы и ковровые бомбардировки. В итоге, как известно, большая часть города превратилась в руины. Интересно, разрешат ли в Six Days in Fallujah использовать наделавший шума белый фосфор?

Анонс «Шести дней» вызвал волну протестов – мол, делать игры по мотивам военных преступлений и превращать трагедию в развлечения – аморально. Ведь кризис в Фаллудже начался с расстрела демонстраций, а закончился почти полным уничтожением города и убийством сотен мирных жителей. «Мы не пытаемся давать социальные комментарии», – отвечает Konami.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Мне гораздо интереснее, когда выйдет Beyond Good & Evil 2. Кролики – это, конечно, хорошо, но они уже поднадоели.

«В Бобруйск, жывотное!»

Пару лет назад команда Ubisoft Montpellier, ранее создавшая Beyond Good & Evil и Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie, подарила миру «Кролегов». В названии тогда еще значился Рэйман, бывший мэскот Юбисофт – но безумные ушастики в итоге оказались куда популярней человечка без рук и ног. Теперь Рэйман забыт, а новинки про кролегов анонсируются. В Rabbids Go Home предприимчивые длинноухие, как следует из названия, собрались домой – но, не зная, где их родные пенаты, решили заселить Луну. В отличие от трилогии Rayman Raving Rabbids, RGH – не сборник мини-игр, а action-adventure. Игроку предстоит управлять парочкой сумасшедших созданий с тележкой из магазина, помогая им построить колоссальную башню до самой Луны.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



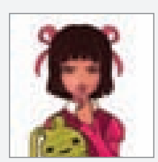
Напомним, что Square Enix собирается издавать стратегию Supreme Commander 2. И еще – это первый шаг к моей детской мечте (работать в Square of Russia).

Отечественная RTS от Square Enix

Создателей Massive Assault и «Операции «"Багратион"» заметили в Square Enix: специально для именитого издательства компания Wargaming.net разработает Order of War, стратегию в реальном времени для не названных пока платформ. В игре воссоздаются сражения Второй мировой войны (разработчики особо подчеркивают, что в основу всех миссий положены ключевые исторические события 1944 года). Одиночный режим состоит из двух кампаний: первая – противостояние американской армии и сил Вермахта на Западном фронте. Вторая – сражения между немецкими и советскими войсками, развернувшиеся на Восточном направлении. До сих пор Square Enix не экспериментировала с RTS: в Японии они не пользуются особым успехом. Но открыто объявив о заинтересованности в западных геймерах и западном рынке, компания, очевидно, решила пересмотреть портфолио, взяв пример с Sega, которая давно успешно сотрудничает с британскими специалистами по стратегиям, Creative Assembly. «Мы рассматриваем Order of War как отличную стартовую площадку для дальнейшей работы в этом весьма популярном жанре», – заявил Джон Ямамото (John Yamamoto), президент компании Square Enix. «Благодаря впечатляющей графике, реалистичности и исторической достоверности, проект непременно вызовет интерес у всех любителей варгеймов».



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



И вовремя: поклонники наверняка уже ждут не дождутся продолжения понравившейся истории.

Припять зовет

Компания GSC готовит новое путешествие во вселенную S.T.A.L.K.E.R. – «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти». Действие новинки разворачивается после окончания событий оригинальной игры и уничтожения Стрелком проекта «О-Сознание». Создатели поделились первыми подробностями сюжета: дескать, узнав об открытии дороги к центру Зоны, правительство решает взять ЧАЭС под свой контроль. Операция получает кодовое название «Фарватер» и, несмотря на тщательную подготовку, срывается. Служба безопасности Украины снаряжает своего агента для выяснения причин провала. Нас ждет немало улучшений и изменений – в частности, расширенная система побочных квестов и обучившиеся новым трюкам монстры.
В магазины «Зов Припяти» прибудет уже осенью.

Российские боевые роботы выбирают Wii.

Компания Vogster не забывает о вселенной Robocalypse: специально для консоли Wii готовит Robocalypse – Beaver Defense, стратегию в реальном времени. Задача игрока проста: всеми силами защищать штаб от неприятельских посягательств. Авторы обещают, что изничтожить войска неприятеля нам удастся десятками способов, а оружие окажется самым что ни на есть сумасбродным. Разрешается совершенствовать умения, оружие, параметры героев и укреплять линии обороны. Предусмотрен как однопользовательский режим, так и мультиплеер с поддержкой до четырех участников.
Новинка будет опубликована в WiiWare летом.

Дружеские посиделки с Сигеру Миямото

Сатору Ивата, Сигеру Миямото и Реджи Физ-Эме станут персонажами игры Tomodachi Connection для DS. Все, что мы пока о ней знаем, – это то, что в нее встроен генератор Mii-аватар, а Сигеру Миямото в одном из эпизодов запоет. Тем не менее, пока в Nintendo не спешат рассказывать, о чем именно пойдет речь в Tomodachi Connection и к какому жанру относится новинка (неужели на подходе симулятор «как сделать карьеру в Nintendo»?!). Но долго гадать не придется: уже 18 июня игра доберется до японских магазинов.

От Lost Odyssey к Ninety-Nine Nights

Как выяснилось, созданием сиквела Ninety-Nine Nights (Xbox 360) займется компания Feelplus, совместно с Mistwalker трудившаяся над RPG Lost Odyssey. Авторы уверяют, что улучшили многие аспекты геймплея и готовы порадовать нас новыми персонажами, а также, по слухам, снабдят новинку кооперативным режимом прохождения. В Японии издавать N3: Ninety-Nine Nights II (так следует величать сиквел) будет Q Entertainment, релиз состоится до конца этого года.



Илья Ченцов

ALPHA PROTOCOL: свидетелей не оставлять!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG. modern
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Obsidian
Количество игроков:
1
Дата выхода:
октябрь 2009 года
Онлайн:
www.sega.com/alphaprotocol/us/index2.html
Страна происхождения:
США

Раньше компания Obsidian Entertainment занималась производством сиквелов к ролевым играм от BioWare (Neverwinter Nights 2, Star Wars: Knights of the Old Republic II). Однако нынешний их проект во вторичности не упрекнешь – экшн-RPG о шпионах, действие которой происходит в наши дни, мы еще не видели. Героем ее (или, если пожелаете, антигероем) будет оперативник ЦРУ Майкл Тортон, которого в один прекрасный день предает собственное начальство. Обладатель вкусной фамилии, разумеется, не сдается и решает действовать самостоятельно – а мы решили навести справки о Майкле, пока он не добрался до нас, у Райана Ручински, старшего продюсера Obsidian.



? Начнем с названия – что такое Alpha Protocol? Слово «альфа» обычно ассоциируется с ранней, не вполне функциональной версией программы – почему вы решили назвать игру так?

Alpha Protocol – название секретной организации, не подчиняющейся правительству Соединенных Штатов. Это позволяет им проводить военные и шпионские операции по всему миру, формально не вовлекая США в свои дела. Мы придумали это заглавие в самом начале проекта, и я никогда не связывал его со степенью готовности игры. Как бы там ни было, «Протокол “Альфа”» звучит лучше чем «Протокол “Мастер-кандидат”» или «Золотой протокол», к тому же у нас остается в запасе немало букв греческого алфавита.

? Игра обещает стать весьма необычным гибридом RPG и экшна. Если бы вас попросили выделить три ключевые особенности Alpha Protocol, что бы вы назвали?

Во-первых, время действия. Не знаю ни одной RPG, события которой происходили бы в наши дни.

Во-вторых, диалоговая система. Из-за того, что время на ответ ограничено, разговоры получаются кинематографичными и держат вас в напряжении. Такого, кажется, тоже еще нигде не было.

Наконец, свобода выбора. Как будут развиваться события, зависит от вас. Здесь нет верных или неверных решений – история адаптируется к любым вашим действиям. Кроме того, вы можете распределять очки развития, создавая такого шпиона, каким сами хотели бы быть.

? А есть ли какие-то характерные черты этих жанров, которые вы отбросили?

Прежде всего, мы сократили объем информации, которую постоянно получает игрок. Некоторые RPG предлагают вариант «вот вам в любой момент полнейшая сводка обо всем, что сейчас происходит». Это хорошо работает, если игру можно остановить и прочитать, что же там творится, но в нашем случае на экране было так много всего, что нужная информация просто терялась. К тому же и частота кадров страдала.
В общем, поскольку игра у нас не пошаговая, мы решили это исправить.

? Большинство современных RPG делаются либо в фэнтези-антураже, либо с научно-фантастическим сюжетом. А у вас действие происходит в наше время, в обычном мире. Как по-вашему, почему ролевые игры про современность столь редки? Тяжело ли работать с этой темой?

Я бы не сказал, что делать игру про современность труднее, чем про какое-то другое время или иную вселенную, но, безусловно, мы поставили себя в определенные рамки. Как бы мне ни хотелось использовать сорокаваттную гаусс-винтовку, она бы совсем не вписалась в нашу историю.

? Наверняка какие-то элементы выдумки в игре все-таки есть. Стоит ли нам ожидать, что в Alpha Protocol появятся супероружие, инопланетные заговоры, зловещие искусственные интеллекты?

Ну-у, может быть… Нет, на самом деле – нет. Самое фантастическое, что есть в игре, – это сюжет (впрочем, не такие уж невероятные события он и описывает) и наши немного карикатурные, колоритные персонажи. Хотя, учитывая, какими темпами идет развитие технологий, в сиквеле что-то из перечисленного вполне может появиться.

? А настоящие шпионы вам в разработке не помогали?

К сожалению, нет. Мы вдохновлялись в основном фильмами и романами про шпионов и государственных агентов – прежде всего, сериалами о Бонде и Борне.

? Давайте теперь поговорим о системе развития персонажа. Сможем ли мы задать начальные параметры героя? Как он будет прокачиваться? За что даются «очки развития»?

В самом начале можно выбрать героя из нескольких архетипов и настроить исходные характеристики. Основных атрибутов 9: скрытность, навыки обращения с оружием: пистолетами, пистолетами-пулеметами, дробовиками и штурмовыми винтовками, саботаж, техническая смекалка, «крутизна» (toughness) и боевые искусства. Очки раз-



Слева: Использование спецспособностей, таких как «временно бесконечные патроны для ураганной стрельбы с двух рук», не расходует «ману» или «усталость», однако для их «перезарядки» требуется время.

СЧЕТЧИК «ОСТАВЛЕННЫХ СИРОТ» ПОКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО МАЛЫШЕЙ ЛИШИЛОСЬ РОДИТЕЛЕЙ БЛАГОДАРЯ ДЕЙСТВИЯМ НАШЕГО ГЕРОЯ.

вития, позволяющие увеличивать характеристики и получать новые способности, выдают с каждым новым уровнем. Прокрадываясь мимо врагов либо убивая их, взламывая компьютеры, выполняя задания, добывая информацию и даже иногда просто разговаривая, вы зарабатываете очки опыта, приближающие вас к следующему уровню.

? Шпионские фильмы, в отличие от ролевых игр, славятся своими погонями. Будут ли погони в Alpha Protocol? Придется ли нам удирать или догонять? Как насчет сотен разбитых машин или толп, разбегающихся в панике от человека с пистолетом? Можно ли подстрелить мирных жителей в пылу сражения, или использовать их как живые щиты? Будут ли они пытаться доложить в полицию, если увидят вооруженного человека. И, наконец, наш любимый вопрос с момента выхода Fallout 3: сможем ли мы при необходимости убивать детей?

Безусловно, в перестрелках могут погибнуть невинные люди, но вот от возможности использовать «живые щиты» нам пришлось отказаться – не потому, что это не круто, а из-за того, что мы долго бились, пытаясь сделать хорошую анимацию для этого процесса, и в конце концов решили – лучше ее совсем убрать, чем оставить в таком виде.

Поскольку у нас в игре отдельные уровни (Alpha Protocol использует Unreal Engine 3. – *И.Ч.*), а не открытый мир, полицейские не появятся, если мы не напишем для этого специальный скрипт. Однако, безусловно, будут ситуации, когда герою придется иметь дело с «новыми знакомыми», если он поднимет тревогу. Мы как раз думаем, не ужесточить ли наказание для игрока за грубую работу – например, чтобы по тревоге поднимались не обычные охранники, а суперкрутые спецназовцы.

Что же касается убийства детей, мы не смогли придумать случая, когда оно могло бы быть оправдано в рамках нашей истории. Если вас это утешит, у нас есть счетчик «оставленных сирот», который показывает, сколько малышей лишилось родителей благодаря действиям нашего героя. Так что, хотя дети в Alpha Protocol гибнуть не будут, вы сможете заочно испортить им жизнь.

? Еще одна классическая сцена в кино про шпионов – пытки. Хороших шпионов пытают злодеи, плохие шпионы используют болезненные методы выбивания информации. Будет ли Тортон терпеть или причинять боль ради высшей цели?

Пытать Тортона почти не будут. Ситуации, где он *теоретически* мог бы подвергнуться

Между миссиями Тортон будет отсиживаться на конспиративных квартирах, где сможет переодеться, сменить оружие и выйти на связь. За новым снаряжением тоже не придется тащиться на блошиный рынок – все покупки агент совершает, не выходя из дому. Пока известно, что герой посетит Москву, Рим, Тайбэй и Саудовскую Аравию.

Снизу: Охота за национальным головным убором началась!





пыткам, возможны, но, поскольку речь идет о МАЙКЛЕ ТОРТОНЕ, длиться они будут недолго.

С другой стороны, если вам нужны ответы на вопросы, а NPC не соглашается их давать, вы можете использовать технику «агрессивного допроса». Пару раз стукнуть старикашку головой об барную стойку за то, что он отказался разговаривать с вами? Запросто!

? Мы слышали, что агрессивный подход уместен и при решении других задач: на вражескую территорию можно ворваться, паля изо всех стволов. А, собственно, из каких стволов? И не привлечет ли такой штурм внимание властей?

На любую миссию игрок сможет взять с собой два из четырех видов оружия. Я их уже перечислял: пистолеты, пистолеты-пулеметы, дробовики и штурмовые винтовки. Все их можно приобрести у торговцев. В зависимости от ваших действий, вы сможете закупаться у тех или иных дилеров, соответственно получая доступ к разным стволам и разным их модификациям.

Если игрок решит использовать силовой подход, это повлияет на отношение к нему тех или иных организаций. ЦРУ, например, не любит, когда убивают мирных американцев, а равно и военных, и может отказать Майку в помощи, если тот будет уничтожать граждан США.

? Как насчет скрытных убийств или иных методов нейтрализации врага?

Да, они есть. Если незаметно подкрасться к противнику, можно зарезать его ножом или просто оглушить. Лично мне нравится анимация с ножом. Не люблю оставлять свидетелей.

? М-да, не очень уютно слышать такое во время интервью. Но вернемся к игре. Окажется ли Тортон за рулем, есть ли специальные навыки для этого?

В игре есть сцены «на рельсах», когда Тортон едет на машине и стреляет, но ведет ее не он. На ранних стадиях разработки у нас были мотоциклы и автомобили, которыми игрок мог управлять. Однако возникли проблемы с физикой, разрушаемостью и интеллектом водителей, управляемых компьютером. Врезаться в джип и смотреть, как он улетает за горизонт, смешно, но геймплей это портит. Так что мы решили, что «честные» автомобили не потянем, и отказались от них еще на подготовительном этапе.

? Расскажите о детективных элементах Alpha Protocol. Сможем ли мы получать какую-то информацию не только в ходе расспросов-допросов, но и просто внимательно изучая обстановку, в духе сериала CSI?

Конечно, в игре много скрытой информации. Игрок, который будет внимательно изучать окружающий мир, сможет найти досье на разных персонажей и организации, или важные разведданные. Но, скажем, устанавливать в чьем-то офисе жучок, чтобы подслушать разговоры этого человека, – такого мы не планируем.

? А как насчет кружка «Умелые руки»? Сможет ли Тортон сделать пулемет из мясорубки и коробки со скрепками?

Очень похоже на навык Field Crafting… который мы вырезали. Никому он не нравился – ни нам, ни издателю, ни тестерам. Как бы мы ни старались, все равно получалось нечто неубедительное, идущее вразрез с нашим принципом «меньше фантастики».

Внизу: Возможно, от четырех синих лампочек и есть какая-то польза в темных помещениях, но при дневном освещении они выглядят комично, особенно в сочетании с красными комбинезонами.





Слева: Надеемся, в финальной версии этой девушке сделают бюст побольше, чтобы не было ощущения, что пулемет вот-вот ее перевесит.

ЕСЛИ ИГРОК ХОЧЕТ БЫТЬ ПОДЛЕЦОМ, УМНИКОМ, ПРОФЕССИОНАЛОМ ИЛИ ЧЕМ-ТО СРЕДНИМ – ВЫБОР ЗА НИМ.

? Всегда ли герой будет действовать один? Сюжет вряд ли предполагает наличие «партии», но кто-то же должен ему помогать?

Конечно, в Alpha Protocol нет понятия «отряда» или «компаньонов». На некоторых заданиях к Тортону будут присоединяться другие персонажи, а иногда целые группы, однако ими будет управлять компьютер. Кто конкретно окажет помощь, будет зависеть от того, с какими организациями герой наладит отношения.

? Расскажите, как будет развиваться история. Мы знаем, что разные проблемы можно будет решить разными способами, но будет ли нелинейность в промежутках – зависит ли ход событий от исхода тех или иных миссий?

Вы можете выбрать, какие миссии выполнять. Некоторые из них станут доступны только после того, как вы выполните какие-то из предшествующих заданий, либо произойдет определенное сюжетное событие.

Развитие сюжета очень тесно связано с тем, что вы делаете в каждой миссии. Например, герой обнаруживает, что агентство ведет за ним слежку. Он может перебить весь персонал в здании, чтобы «показать им», однако это поссорит его с работодателем убитых и агентством, и в будущем они вряд ли будут помогать Тортону, или даже будут вести себя агрессивно, если их дорожки пересекутся. Готово, мы изменили историю – несколько потенциальных союзников теперь недоступны, зато их враги могут начать симпатизировать Тортону.

? Нам также известно, что действие игры будет происходить в разных городах по всему миру. Позволят ли нам свободно перемещаться между ними, или только по сюжету?

За исключением первых нескольких уровней, герой сможет перемещаться между локациями в любой момент. Все доступные миссии в любых уголках мира вы можете выполнять в произвольном порядке.

? Современные игры постепенно перестают быть бездумными «сжигателями времени» для детей. Нам все чаще предлагаются серьезные сюжеты, отсылки к реальным проблемам и возможность познать себя, делая выбор в игре. Можно ли сказать, что Alpha Protocol – такая? Будет ли игроку о чем задуматься после того, как консоль выключена?

Я бы сказал, что да, Alpha Protocol – определенно одна из таких игр. Мы старались дать игроку полную свободу. Если он хочет быть подлецом, умником, профессионалом или чем-то средним – выбор за ним.

Думаю, именно о последствиях своего выбора игрок и может поразмыслить, выключив консоль. Если решение принято, назад хода нет. Если вы решили, что будет весело послать кого-то в задницу, а потом оказалось, что этот кто-то владел важной информацией, не исключено, что в будущем вы так не поступите. Если, конечно, вы не похожи на меня, и не пытаетесь разозлить или убить каждого, кто вам встретится, играя роль злобного ренегата.

? Ну что ж, спасибо, что не стали проявлять свои агрессивные наклонности во время этого интервью и отпустили нас живыми и своим ходом.

Спасибо вам, что заинтересовались нашей игрой! Ждем не дождемся выхода статьи. **СИ**

Внизу: Что произойдет, когда полосочка таймера закончится? Судя по выражению лица собеседника – ничего хорошего.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТРИ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ УДАРА Джеб – прямой удар в лицо или корпус. Наносится с движением вперед и одновременным поворотом корпуса. Хук – основной фланговый удар ближнего боя. Плечо незаметно отводится назад, тяжесть корпуса переносится на ногу, затем следует удар с разворотом корпуса. Апперкот – еще один удар ближнего боя. Наносится снизу вверх – либо в лицо, либо в корпус противника. Рука не выпрямляется, предплечье остается под прямым углом к плечу.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Степан Чечулин

PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.boxing
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
неизвестно
Дата выхода:
30 июня 2009 года
Онлайн:
http://fightnight.easports.com/home.action
Страна происхождения:
Канада



Хороший апперкот действительно может поставить точку в затянувшемся споре.

› Fight Night Round 4

Размахивать кулаками не любят разве что коренные жители острова Бали, где круглый год тепло, а население подозрительно миролюбиво. То ли дело туманная Англия, родина современного бокса, или холодная Россия, где без мордобоя, кажется, даже свадьбу справлять неприлично. Для тех же, кто все-таки бережет свое здоровье, и, разумеется, персонально для обитателей Бали, в это самое время EA готовит настоящий подарок.

Хотя по популярности бокс (согласно данным Ассоциации содействия международному движению «Спорт для всех») уступает лишь футболу, тематических симуляторов выходит до обидного мало. Качественные же вообще можно пересчитать по пальцам одной руки, а за последнее время поклонникам этого вида спорта предложили лишь тусклую Don King Presents: Prizefighter. Сумасбродную FaceBreaker и вспоминать неловко: от реального бокса в ней остались только ринг, трусы да перчатки.

На протяжении последних лет сердца поклонников согревает лишь сериал Fight Night Round от Electronic Arts. Он начался в 2004 году, перехватив инициативу у другой боксерской линейки EA – Knockout Kings. За пять лет существования сериал Fight Night Round разросся до трех частей, а последний на сегодняшний день выпуск, Round 3, дебютировал на современных консолях в 2006 году и сразу показал, какими должны быть спортивные next-gen симуляторы.

В то время, конечно, наповал сражала великолепная графика. Таких достоверных боксеров, столь выразительных ударов, ломающих носы и крушащих челюсти, такой серьезной проработки боя до FNR3 просто не было. Из-под пера EA вышел лучший симулятор бокса, конкурентов у которого за прошедшие три года так и не появилось.

Но время идет, технологии не стоят на месте и, с какой стороны ни посмотри, FNR3 устарел морально и технологически, геймеры заскучали. Долгожданное продолжение, Fight Night Round 4, честно говоря, хочется встретить шампанским и фейерверками.

Внизу: Если приглядеться, можно заметить, как вместе с потом по торсу боксера стекает и кровь.



Ударить в глаз я получил приказ

Парадокс, но схватки в FNR3 оказались и коньком, и слабым местом игры сразу. С одной стороны, очень красиво: поединки были непростые и подчас заставляли попотеть. Но при этом исход боя не то чтобы сильно зависел от продуманной тактики и смекалки. Как правило, ключом к успеху служила

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Нет сомнений, Fight Night Round 4 станет главным спортивным релизом этого лета. Нас ждет улучшенная графика, правдоподобная физическая модель, действительно реалистичные и захватывающие бои. Лучший симулятор бокса? Самое время готовить салют.

ЧЕГО БОИМСЯ? В EA лучше других знают, как сделать идеальный спортивный симулятор, потому волноваться особо не о чем. Опасаемся лишь, что на деле сражения окажутся не такими вдумчивыми и правдоподобными, как нам сейчас нашептывают.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Получить суровую, по-настоящему мужскую игру, с рваными ранами, кровью и зрелищными нокаутами. Вместе с тем, чтобы нужно было думать головой и вырабатывать стратегию. И чтобы ближний бой наконец занял подобающее место.



Вверху: Говорить о качестве графики, глядя на этакую красоту, даже както неловко. Вы все и сами прекрасно видите.

быстрота реакции игрока в совокупности с «прокачанностью» виртуального боксера.

Несмотря на все старания разработчиков, практически любой бой превращался в череду коротких стычек для обмена ударами. Не выдержала испытания временем и система парирования, высказывались претензии и к прочим аспектам игры. В общем, настала пора для нового сиквела. Так вот, если верить соблазнительным обещаниям разработчиков, к четвертой части поединки сериала окончательно превратятся в сугубо реалистичные схватки – все благодаря новому физическому движку.

И сразу простой пример. Мы ведь уже привыкли, что удары подопечного боксера, в принципе, всегда попадают в цель, причем для каждого тычка предусмотрено определенное место на теле противника. Джеб всегда прилетает в район носа, апперкот «здоровается» с челюстью, а хук оставляет вмятины на подбородке. Разумеется, это игровая условность: нет оснований надеяться на подобную меткость в телетрансляциях всамделишных матчей (а ведь в жизни первый же такой «идеально нацеленный» удар запросто может стать и последним), но мы, геймеры, привыкли мириться с этой условностью и даже приспособили ее себе на пользу. А вот благодаря новому движку, похоже, предстоит переучиваться. Не поймите превратно, в FNR4 удары станут не то чтобы совсем непредсказуемыми, но результат каждого будет зависеть от тысячи и одной мелочи. Боксер может оступиться, и тогда кулак пролетит над ухом соперника. Или противник не вовремя повернется, и вся сила, вложенная в «заряженный» удар, пропадет понапрасну, если перчатка коснется его лишь краешком. Рука может угодить в подставленное плечо противника или просто соскользнуть, и вместо намеченной цели (например, глаза) попадет в ухо или даже в затылок. Каждое движение боксеров, положение их корпуса, рук, головы напрямую повлияет на качество и меткость ударов. Благодаря такому подходу мы как никогда раньше ощутим, что по ту сторону экрана размахивают кулаками не пластмассовые манекены, а более-менее живые люди в более-менее реальном поединке.

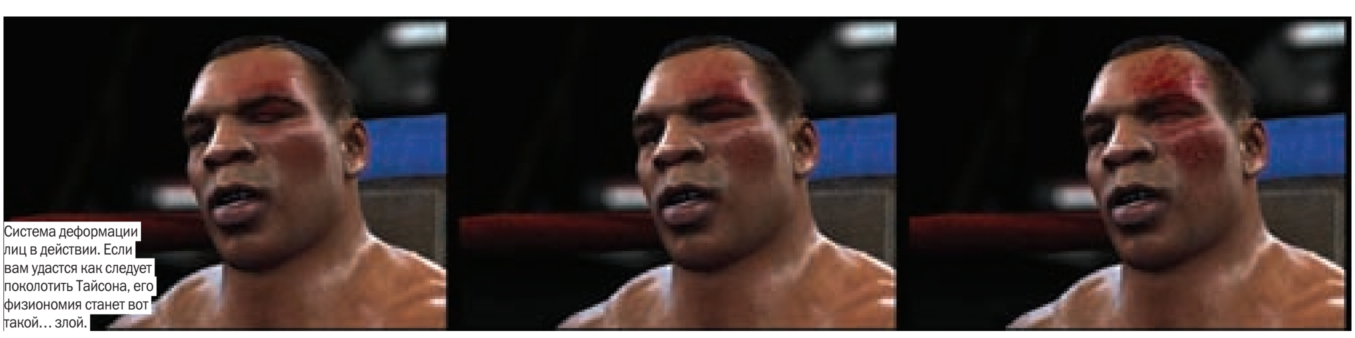
Новый движок, помимо всего прочего, позволил реализовать и вменяемый ближний бой. В предыдущей игре, напомним, драки практически всегда проходили на дальних и средних дистанциях, а сойтись нос к носу, не угодив при этом в клинч, словно мешала волшебная невидимая стенка. Сам клинч при этом годился лишь для отдыха и затягивания времени, всыпать как следует любителю объятий не получалось. И потому мы рады были узнать, что в FNR4 работе на ближних дистанциях уделено самое пристальное внимание, а это, на самом деле, может (и должно) изменить всю стратегию. Если вы предпочитаете выращивать юркого скоростного боксера, то как раз для него ближний бой – идеальный вариант, особенно против высокого и медленного здоровяка, убивающего быка одним ударом. Раньше в такой ситуации оставалось только юлой крутиться вокруг великана, пытаясь дотянутся кулаком издалека, теперь же получится подобраться вплотную и, если повезет, отходить соперника быстрыми короткими выпадами, прежде чем он успеет разорвать дистанцию. Опять же, прежде, угодив под град ударов, противнику достаточно было уйти в нерушимый блок и горя не знать, но теперь (спасибо новым разработкам) такой фокус не пройдет: вполне реально сразить обороняющегося боксера ловким апперкотом, нацеленным аккурат между неосторожно разведенными руками. Конечно, ближний бой опасен и для нападающего: противник может уйти с линии очередного удара и сразу провести контратаку, после чего, как пить дать, валяться бойкому спортсмену на ринге под счет арбитра.

Новые грани

На первый взгляд, нормально работающий ближний бой и адекватная физическая модель – мелочь. Но на деле это именно то, чего не хватало предыдущим выпускам сериала. Несмотря на отменную графику и отлично проработанные модели бойцов, не покидало это противное чувство наигранности, ненатуральности поединка. Все эти деревянные движения, повторяющиеся ситуации и предсказуемые удары превращали бой в далекий от реальности фарс. С новыми же возможностями есть все шансы получить действительно «умную» игру. Виртуальный бокс, какого еще не бывало.

Стоит отметить и возросшую скорость. Раньше, как вы помните, матчи представляли

МЫ РАДЫ БЫЛИ УЗНАТЬ, ЧТО РАБОТЕ НА БЛИЖНИХ ДИСТАНЦИЯХ УДЕЛЕНО САМОЕ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ, ВЕДЬ ЭТО МОЖЕТ И ДОЛЖНО ИЗМЕНИТЬ ВСЮ СТРАТЕГИЮ ВИРТУАЛЬНОГО БОКСА.



Система деформации лиц в действии. Если вам удастся как следует поколотить Тайсона, его физиономия станет вот такой… злой.


Не при дамах будет сказано, но качественный удар выбивает из соперника не только дух, но и вот такие кровавые сопли.

собой едва ли не медитативное зрелище: бойцы не спеша сближались и расходились, вяло накручивали по рингу круги. Теперь нам обещают по-настоящему динамичное шоу, где атлеты быстро наносят удары, стремительно уклоняются, проводят молниеносные контратаки. И это стократ важнее, когда речь идет о боксерах легкого веса – ведь им как воздух нужна «правильная» скорость.

Под новые идеи затачивается и управление. На этот раз, правда, все удары будут исключительно на правом мини-джойстике, сменить контроль на «кнопочный стиль», как это было в предыдущей части, не дозволяется. Волей-неволей придется осваиваться с фирменной системой нанесения ударов: чтобы провести джеб, достаточно оттянуть мини-джойстик назад, а затем и резко бросить его вперед, за апперкот отвечает полукруглое движение и т.д. Разработчики, впрочем, уверяют, что управление нам следует ожидать еще более простое и интуитивно понятное, чем раньше. Притом комбинации ударов, кажется, плести будет проще. Во-первых, начинать новый удар получится чуть раньше, чем закончится анимация предыдущего, – это позволит быстрее «выбросить» нужную комбо-серию. Во-вторых, движения боксера и удары плотнее связаны. Скажем, без труда можно будет «нырнуть» под руку противника и тотчас угостить его увесистым хуком. Тут главное, чтобы разработчики сумели сделать управление более отзывчивым и четким. Ведь и в FNR3 иной раз приходилось менять раскладку только потому, что с помощью мини-джойстика не всегда получалось то, что задумывал.

Система повреждений станет еще более зрелищной и (опять же, благодаря новому движку) отныне буквально каждая затрещина будет «осознана» лицом боксера. Раньше, чтобы рассечь бровь, приходилось раундов шесть упорно молотить в одну и ту же точку, а теперь достаточно и пары удачных тумаков. Кроме уже знакомых рассечений, виртуальных боксеров поджидают гематомы и припухлости, так что к концу матча из невезучего спортсмена буквально сделают котлету.

А вот мини-игры, вроде скоростной затирки ран из третьей части, отправятся на покой. Вместо этого в конце каждого раунда участникам выдаются некие абстрактные очки, которые можно потратить на восстановление пошатнувшегося здоровья, выносливости и, так сказать, шкалы блокирования. Последний вариант, кстати, новинка для сериала. Дело в том, что каждый боец наделен некой шкалой блока, которая стремительно убывает, если подолгу сидеть в глухой обороне, принимая удары на руки. Как только блок «закончится», несчастному не позавидуешь.

Слова надежды

Разработчики действительно готовят маленькую революцию в жанре. Если одним только качеством графики нас едва ли удивишь (не бойтесь, картинка отличная), то собственно бои обещают стать еще более захватывающими и, главное, осмысленными. Очень хочется надеяться, что новый движок позволит разработчикам создать виртуальный бокс, мало отличимый от того, что можно увидеть по телевизору. А учитывая то, сколь мало симуляторов этого вида спорта сегодня вообще издается, всем ценителям стоит покрепче скрестить пальцы на удачу. Тогда лето действительно выдастся жарким. **СИ**

Ближний бой станет полноценной частью сражения. Главное – удачно сблизиться и не зевать.



Лучшие из лучших

Создатели обещают отправить на виртуальный ринг аж сорок реально существующих боксеров. Впрочем, полный список пока не разглашается, но вот вам семеро бойцов, которые точно появятся в Fight Night Round 4.



Майк Тайсон
Один из наиболее знаменитых тяжеловесов. Начав профессиональную карьеру в 1985 году, «железный Майк» одержал немало громких побед и прослыл весьма жестоким соперником. В 2005 году завершил карьеру техническим поражением от малоизвестного ирландца Кевина Макбрайдома.



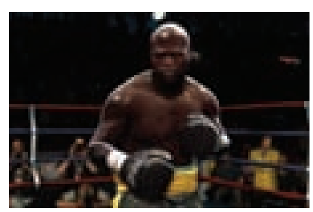
Мохаммед Али
Легендарный американский боксер, ставший в 1960 году чемпионом Олимпийских игр в полутяжелом весе. Ввел в обиход популярную тактику «порхать как бабочка и жалить как пчела», то есть быстро перемещаться по рингу, нанося мощнейшие удары.



Джордж Форман
Олимпийский чемпион 1968 года, выступавший в тяжелой весовой категории. Именно он дрался в 1974 году против Мохаммеда Али и действительно мог бы выиграть, если бы Али в восьмом раунде внезапной контратакой не уложил Формана на ринг.



Леннокс Льюис
Еще один знаменитый тяжеловес. Золотой олимпийский призер 1988 года, в 2002-м он встретился на ринге с «железным Майком» и нокаутировал считавшегося непобедимым соперника.



Джеймс Тони
Страшный чернокожий мужчина, выступавший в супертяжелом весе. Чемпион мира 1991-1992 гг. по версии IBF.



Джо Фрейзер
Боксер, выступавший в тяжелой весовой категории. Стал чемпионом мира в 1970 году и занимал верхнюю ступеньку пьедестала еще три года. В 1994 году снялся в фильме «Обитель ангелов».



Едди Чемберс
Молодой боксер, еще никаких громких титулов не получивший. Выступает в супертяжелом весе, но с самыми сильными противниками в этой категории пока не бился.


X-MEN ORIGINS
WOLVERINE™
UNCAGED EDITION
ПЕРВАЯ РЕАЛЬНАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ!
РЕКЛАМА
16+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
Games for Windows
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
MARVEL

ЭТО ИНТЕРЕСНО

SNK За KoF стоит легендарная компания, создавшая такие сериалы, как Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown, Metal Slug, и даже выпустившая собственные консоли NeoGeo, NeoGeo Pocket и NeoGeo Pocket Color. В девяностые SNK процветала, но новое тысячелетие принесло проблемы. Компания обанкротилась, а ее ключевые сотрудники создали студию Playmore, через которую уже в 2003-м отвоевали права на свои прошлые проекты. Теперь их организация называется SNK Playmore и продолжает создавать KoF и Metal Slug, а заодно готовится к запуску новой Samurai Shodown.

«ХИТ?!»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
SNK Playmore
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
SNK Playmore
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
июль 2009 года
Онлайн:
www.kingoffighters12.com
Страна происхождения:
Япония

PS3
XBOX 360





Анатолий Сонин

› The King of Fighters XII

Какие-то драки ценят за жестокость. Потасовка в Mortal Kombat вряд ли приблизит вас к познанию сути боевых искусств, но ведь бить морды порой так приятно! Другие файтинги любят за техничность. Упаси вас бог оказаться в нашей редакции в разгар рабочего дня – от разговоров о «джаст фреймах» и «джаглах» голова кругом идет.



А иные файтинги не забывают просто за красоту. В сериале The King of Fighters сотня с гаком персонажей, и про каждого хоть отдельную игру выпускай – такие запоминающиеся амплуа и интересные костюмы придумали им дизайнеры. Включаешь любую часть наугад, и сердце радуется: на экране меню, как в кондитерском магазине – хочется и вот это попробовать, и вот с тем ознакомиться. И уже не столь важно, какой тут геймплей – пока разглядываешь персонажей, уже получаешь столько удовольствия, сколько в ином Mortal Kombat vs. DC Universe не найдешь и за сутки. Потому, наверное, при каждом переиздании KoF все картинки в интерфейсе прилежно перерисовывают.

А вот геймплей развивают далеко не всякий раз, но жаловаться на боевую систему мы не будем. Она в KoF относительно сбалансированная, хоть и неидеальная. Так или иначе, свой круг фанатов сериал давно собрал. Другое дело, что круг этот с годами все сужается. За неполные пятнадцать лет жизни The King of Fighters, авторы не раз вводили и убивали персонажей, развивали сюжетную линию, тасовали элементы геймплея и настраивали баланс. Вот только графика все это время почти не менялась, а потому в последнее время воспринимать эти игры всерьез было невозможно. Ну, выходит себе какая-то ретро-забава для фриков со спрайтами 1995 года, и пусть себе выходит. Массовый геймер сериал игнорировал и, в общем-то, правильно делал.

В 2004-м KoF без особых почестей вытолкали на арену 3D-файтингов. Сериал был к этому не готов и выступил плохо: обе части Maximum Impact для PS2 критики справедливо заклевали. Не комильфо играм такого уровня соревноваться с Virtua Fighter и Tekken.

И вот теперь, когда последняя надежда, казалось бы, потеряна, King of Fighters принялись спасать. Ни одну часть сериала так не ждали, как двенадцатую – ведь теперь, наконец, не только обновляют удары, но и целиком меняют насквозь трухлявую 2D-графику. «Спрайты HD-разрешения» – это не пустые слова из пресс-релиза. У героев на штанинах видна каждая складка, на мышцах – каждая вена, а волосы и юбки героинь задорно развеваются на ветру. Везде честно прорисованы тени и блики, а анимация плавная, как недавняя девальвация рубля.

Если в Street Fighter IV объемная графика столь хороша, что картинка похожа на плоскую, то с KoF XII все в точности наоборот: после показа первого трейлера некоторые журналисты-торопыги во всеуслышание объявили, что в новой игре используется

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? 2D-графика сериала впервые в истории кардинально меняется. Выглядят герои потрясающе, но новый состав персонажей совсем не впечатляет. KoF с выбором в 20 бойцов – совсем не тот KoF, который мы знаем и любим. Добавят разработчики хотя бы Май Сирануй, тогда будет другой разговор.

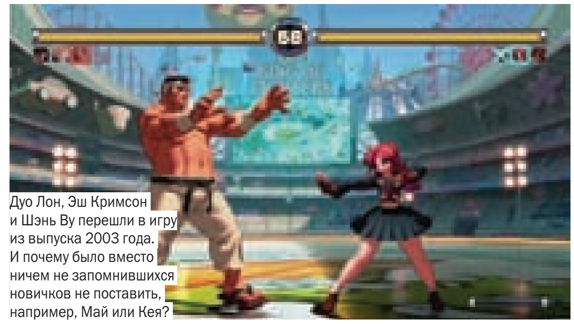
ЧЕГО БОИМСЯ? Что Май в домашней версии так и не добавят, что вообще никого так и не добавят, что графика на консолях будет хуже, чем на автоматах, а онлайновые функции так и не появятся.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На прекрасную графику и отточенный геймплей, на отличный дизайн персонажей, на толпы поклонников по всему миру… А главное – на то, что вся эта затея с «перерождением сериала в HD» не окажется маркетинговым пшиком.

Свет! Камера! Fight!

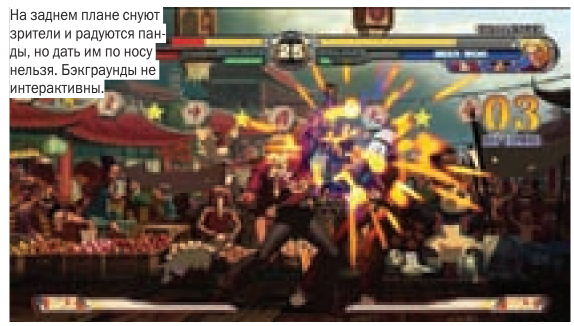
King of Fighters ничем не хуже Street Fighter – SNK-сериал вскоре тоже обзаведется собственным фильмом. Кё Кусанаги играет Шон Фарис (он исполнял главную роль в фильме «Никогда не сдавайся») в Йори перевоплотился Уилл Юн Ли (он был злым корейским генералом в фильме «Умри, но не сейчас»), а роль злодея Ругала исполнил Рэймонд Парк (в «Призрачной угрозе» именно он скрывался под гримом Дарта Мола). Май Сирануй сыграла Мэгги Кью – красивая и знаменитая, но худая как спичка, ничуть не лучше Кристин Крейк. Поди разберись – то ли это киношники принципиально не ценят формы «как у Чунь Ли», то ли это мы, геймеры, страшные извращенцы. Премьера фильма The King of Fighters назначена на будущий год, съемочный период уже закончен, дело за постпродакшном.





Дуо Лон, Эш Кримсон и Шэнь Ву перешли в игру из выпуска 2003 года. И почему было вместо ничем не запомнившихся новичков не поставить, например, Май или Кея?

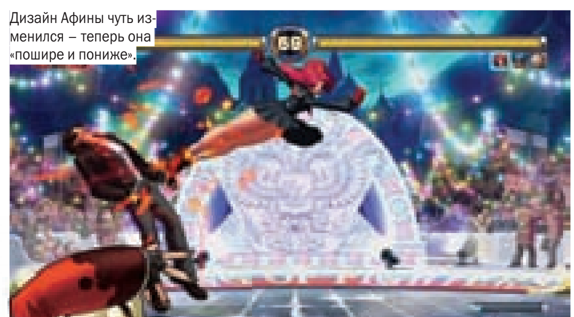
На заднем плане снуют зрители и радуются панды, но дать им по носу нельзя. Бэкграунды не интерактивны.



Кенсо в этот раз сам на себя не похож. Помните его – это же тот самый парень, что постоянно уплетал перед боем пирожки!



Дизайн Афины чуть изменился – теперь она «пошире и пониже».





3D-технология cel-shading, хотя на самом деле все герои живут в двух плоскостях. Художникам и аниматорам SNK Playmore, пожалуй, не снискать лучшего комплимента.

Впрочем, не все рисовалось от руки. В основе каждого спрайта – и впрямь объемная модель персонажа, анимешная картинка накладывается поверх ее проекции. Из-за этого вид плоских, казалось бы, бойцов меняется при разном освещении, а тени от домов плавно скользят по двухмерным силуэтам. Со старой спрайтовой методикой о таком нельзя было и помыслить – однажды «раскадрованный» персонаж в любых декорациях выглядел одинаково.

Но красота требует жертв – новых героев создавали так долго, что на полный состав команд сил у разработчиков, похоже, не хватило. Какие-то двадцать портретов на экране выбора – вот и весь ассортимент. Слюнки тут не попускаешь, тем более что под нож угодили самые дорогие сердцу файтераэстета дамы. Где Май Сирануй? Где Кинг, Блу Мэри, Ванесса, Вип? Попахивает абсурдным сексизмом: во всей игре остались лишь две особы женского пола (Эш Кримсон, если кто вдруг не в курсе, мальчик). А ведь фанаты давно доказали, что без Май, например, жить не могут. Наберите ради интереса «Mai Shiranui» в поисковике и поймете, о чем я. Да и из мужчин, будем честны, кое-кого не хватает – старожил Кэй, даром что угодил на юбилейное лого «пятнадцатилетие The King of Fighters», и тот в двенадцатый выпуск не попал. Но надежд на новую встречу с давними любимицами мы не теряем: в консольную версию KoF XII обещали добавить еще нескольких бойцов.

И все же, сколько бы мы ни ворчали, приходится признать: даже в аркадном варианте (японский автомат продается с апреля этого года) ростер неплохой. Длинноногий Бенимару, вечно пьяный старикашка Чин, школьница-волшебница Афина, без пяти минут джей-рокер Йори, каратист Рю… то есть, Рё, конечно. И даже дебютант – один, зато какой! Дурацкий, вот какой. Не Эль Блейз, не Эль Фуэрте, но, верно, их далекий предок, боец в шутовской маске Райден. Впрочем, и новичок из него липовый, знатоки SNK-файтингов без труда опознают героя – хоть в маске (Raiden из Fatal Fury), хоть без (Big Bear из Fatal Fury 2).

Как ни странно, сюжет прошлой игры в двенадцатой части решили не развивать. Сценария на этот раз нет вообще – действие, как в выпусках за 1998 и 2002 гг., происходит в параллельной реальности. По этой причине, с одной стороны, бойцов удалось собрать нужным составом, а с другой – историю одиннадцатой части пришлось оставить незавершенной.

Пару слов скажем и про геймплей. Те, кто не слишком хорошо знаком с предыдущими выпусками KoF (то есть большая часть населения), нововведения едва ли оценят, всем прочим рассказываем: появились системы critical counter и clash. Когда герой выполняет контрудар, он получает возможность войти в особый режим и выполнить ускоренное комбо, закончив дело спецприемом, – это и называется critical counter. Механика clash позволяет двум бойцам «отбивать» равные по силе удары друг друга, если выполняются приемы в один и тот же момент. В остальном все более-менее по-старому. Схватки вновь проходят между тройками персонажей, и на сей раз героев в команду дозволено набирать свободно: кого возьмете, тот с вами в драку и отправится. Вот только с порядком выхода на арену определитесь заранее: в отличие от прошлых частей, здесь нельзя переключаться между участниками боя на ходу.

Вот, в общем-то, и все, скрестим пальцы за качественный перенос с аркады, за новых персонажей, за Май Сирануй, и дождемся лета. Вот будет интересно посмотреть, какой из новых 2D-файтингов выступит ярче – KoF XII от SNK или BlazBlue от авторов Guilty Gear. Возможно, дело кончится ничьей: пусть обе игры выглядят безупречно, суть у них все-таки разная. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СИНОПСИС Новая глава фантастической саги в лучших традициях российского проката будет иметь подзаголовок «Да придет спаситель». Создатели четвертого эпизода игнорируют события третьего (это, похоже, делают все, кто хоть как-то связан с производством продукции по «Терминатору»), речь в нем пойдет о появлении некоего Маркуса Райта, страдающего потерей памяти. Коннор в замешательстве: к ним явился посланник из будущего или спасенная жертва из прошлого? Все эти метания – на фоне подготовки Скайнета к решающей битве.

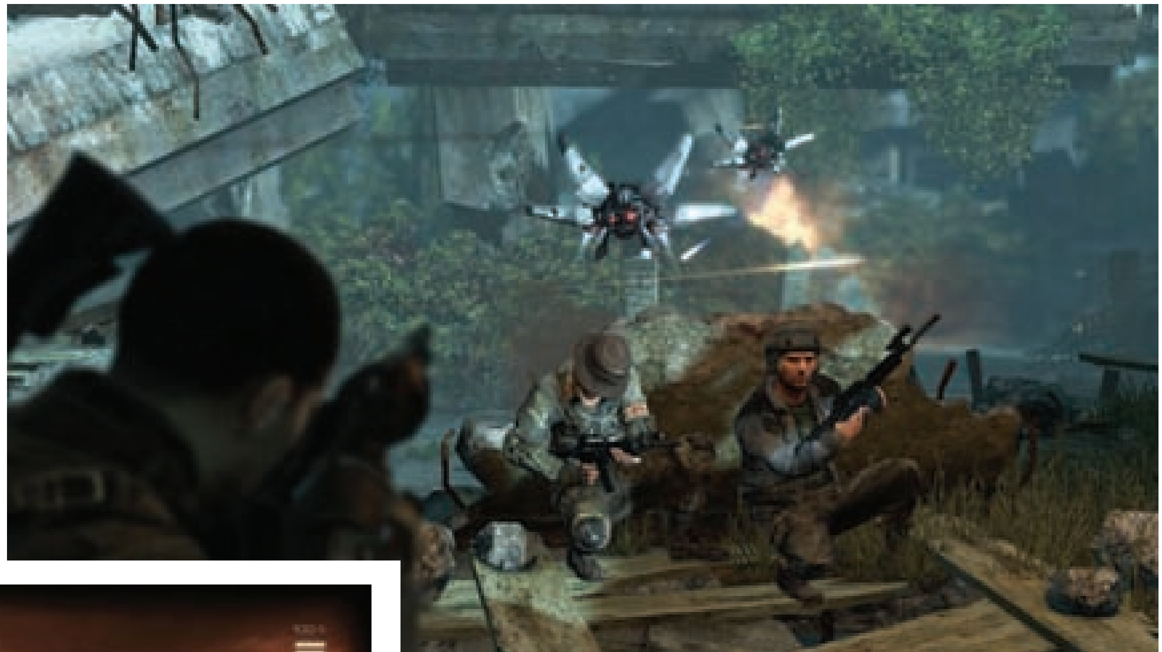


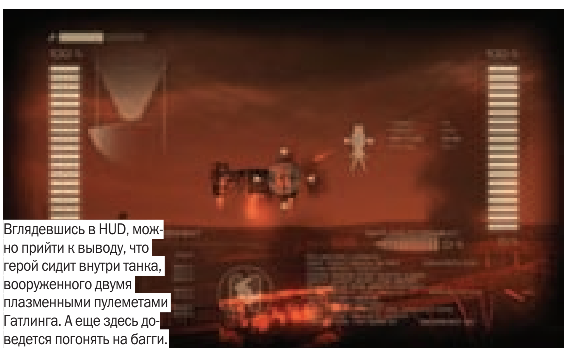
ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360
WII

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360, Wii
Жанр:
shooter.third-person.3D
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Halcyon Games, GRIN
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
19 мая 2009 года
Онлайн:
www.terminatorsalvationthegame.com
Страна происхождения:
США, Швеция





Вглядевшись в HUD, можно прийти к выводу, что герой сидит внутри танка, вооруженного двумя плазменными пулеметами Гатлинга. А еще здесь доведется погонять на багги.



Тот самый Т-7-Т. Автоматные пули его не берут, придется проявить смекалку.

› Terminator Salvation

Стальное слово «Терминатор» навевает воспоминания о беззаботном детстве и бурной юности, когда многое было совсем не таким, как сейчас. Тот же Терминатор – он теперь совсем иной. Или это только так кажется?

Сегодня Terminator – это целая индустрия развлечений, эксплуатирующая классическую дилогию Джеймса Кемерона о похождениях искусственного человека, идеальной (позднее выяснилось, что не совсем) машины для убийств. Этот образ вобрал в себя и страх перед стремительным развитием технологий (а следовательно – глобальное заблуждение, что ничего недозволенного для рода людского не существует), и стремление человека к созиданию и истреблению себе подобных. «Машина, сконструированная по образу и подобию людскому, уничтожает своего создателя» – более чем символичный сюжет. Грядущий апокалипсис свершится в 2029 году (по версии нового фильма – уже в 2018) – а в наши дни люди, например такие, как Джонатан Мостоу*, пока еще снимают об этом попкорновое кино. Надеемся, студия GRIN не даст повода для подобных упреков.

Умей выживать

Видеоигра Terminator Salvation, в отличие от фильма, который, скорее всего, ждет успех, видится нам несколько противоречивой, но в каких-то аспектах обнадеживающей. Иными словами, это игра, с которой что-то не так.

Например, мы привыкли, что едва ли не каждая «игра по мотивам» заимствует из первоисточника как минимум мир и персонажей, а подчас – еще и весь сюжет с видеороликами в придачу. Но действие Salvation развернется за два года до событий фильма, а ее главный герой хоть и по-прежнему сам Джон Коннор, но… другой, нежели в кино: Кристиан Бейл отказался делить со своим виртуальным двойником внешность и голос. Объяснить ли эту странность предвзятым отношением кинематографистов к игре, эгоизмом Бейла или оригинальностью замысла разработчиков – решать вам, но осадочек, как говорится, остался.

Идем дальше. Судя по демоверсии, показанной на GDC, имеющимся скриншотам и видео, нас ждет очередная разновидность «шутера из укрытий обычного, с видом из-за плеча». Но и с этим что-то не то. Прежде чем сказать, что именно, оглядимся вокруг.

Низкое свинцовое небо над руинами некогда прекрасного многолюдного города, укрывающими немногих выживших, что сумели выстоять против непрекращающихся атак машин Skynet. Армия терминаторов самых разных моделей, запрограммированных на поиск и уничтожение людей, под руководством искусственного интеллекта делает все возможное, чтобы поставить в истории человечества жирную точку. А наша задача как лидера Сопротивления – помешать обезумевшим машинам, нанося превентивные удары.

И что же тут «не так»? Не надо забывать, что роботы, против которых нам предстоит воевать, из стали и бесчувственны, а люди из плоти и еще как уязвимы. В Salvation пре-

*Джонатан Мостоу – режиссер фильма «Терминатор 3: Восстание машин»

История вопроса

Игр по вселенной «Терминатора» довольно много, но много хорошего о них не расскажешь. Самыми лучшими можно назвать лишь шестнадцатибитный кросс-овер RoboCop Versus The Terminator (1994) и Terminator: Future Shock (1995) для ПК. При этом по одному только второму фильму вышло огромное количество видеоигр, от платформеров до пинбола и шахмат. Из относительно свежих упоминания заслуживает лишь Terminator 3: Redemption (2004; PS2, Xbox, GC), где самое приятное заключалось в использовании многочисленной наземной и авиатехники. Можно вспомнить приуроченную к выходу третьего фильма Terminator: Rise of the Machines для консолей предыдущего поколения и ПК, но лишь по причине ее полной беспомощности в окружении конкурентов. Да придет спаситель, говорите? Поскорее бы. Давно ждем.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Игровой спутник грядущего киноблокбастера о том, как опасно перекладывать на плечи машин обязанности людей, и что из этого может выйти. Проект с непредсказуемой судьбой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что к Salvation сам издатель отнесся как к «еще одной безделице по мотивам» и это скажется на качестве. Что графика отобьет желание играть, что обещанные «тактические элементы» и прочие «уникальные особенности» окажутся притянутыми за уши.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На приличный боевик от третьего лица, который будет приятно запустить в любое время, а не только в день кинопремьеры. Что шутерная механика удивит чем-то новеньким, а компьютерные напарники окажутся способными.

восходство машин показано очень наглядно: можно выпустить в грудь T-800 (модель «Арни») несколько обойм подряд и не причинить железяке никакого вреда. Киберсолдаты не прячутся, не уклоняются, они идут напролом, едва завидев цель. А вот игрок вынужден сигать от одного укрытия к другому, словно испуганный заяц, заходить с флангов и искать в непробиваемом корпусе слабые места, ведь лишь проявив сноровку и меткость, получится вывести машину из строя. Джон Коннор и его помощники смогут выжить в суровом постапокалиптическом мире только благодаря правильному и быстрому выбору огневых позиций – в Salvation определенно планируется более глубокая тактика ведения боя, чем в Wanted: Weapons of Fate. К счастью, чтобы сразить противника, не придется целиться в щель размером с дверной глазок, расположенную на коленной чашечке киборга, – авторы не намерены издеваться над нами, и отыскать уязвимые места удастся без особых ухищрений. Terminator Salvation обещает стать игрой сложной, понадеемся, что и интересной тоже.



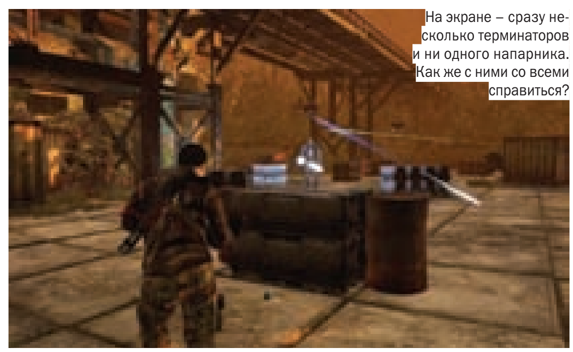
Ничто не помогает в борьбе с роботами лучше, чем гранатомет. И ничто не отпугивает покупателя больше, чем «деревянный» герой на переднем плане.

Рука помощи

Одиночке в новом мире не выжить, даже если он – Джон Коннор. И ведь помощи Маркуса Райта ждать не приходится – соратник подоспеет лишь два года спустя. А пока знакомьтесь с Блэр Уиллиамс, бывалым солдатом, отважным пилотом и очаровательной девушкой вдобавок. Конечно, по ходу игры к Джону примкнут многие члены Сопротивления, но они уйдут (или погибнут, что вероятнее), а Блэр останется с вами до конца. Можете смело рассчитывать на режим кооперативного прохождения, где второй игрок сможет взять на себя управление помощницей Коннора. Весьма полезная возможность, учитывая то, что в нынешнем демо никакой системы приказов или команд нет и в помине. Всю трагедию такого положения можно оценить, например, при встрече с паукообразным терминатором модели T-7-T, который шквальным огнем мгновенно прижимает группу к земле. Рецепт победы одолжили у Салема и Райоса: один отвлекает на себя внимание, второй подкрадывается к врагу с тыла и уничтожает энергоблок на задней части робота. Надеемся, у местного AI хватит сообразительности, чтобы проделать этот трюк.

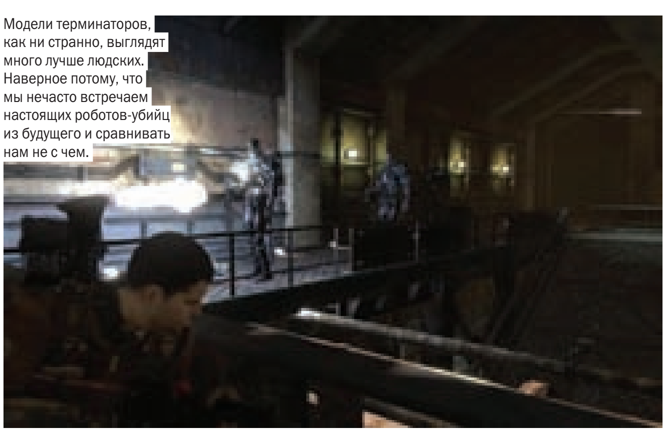
Ну а если вы по неопытности все-таки словите пару пуль, не отчаивайтесь. Нет, не то. Отчаивайтесь! Хоть Terminator Salvation и скроен по последней моде боевиков от третьего лица, автоматической регенерации здоровья тут нет. И когда последние красные пиксели исчезнут из шкалы здоровья, наступит смерть. Определенно, что-то не так с этой игрой. Никаких аптечек на уровнях даже не ищите, умирающему стоит рассчитывать только на спасительный укол напарника. Можно гадать, чем продиктована такая жестокость к солдатам будущего, но совет «береги здоровье» в Salvation определенно наполняется давно забытыми (а для кого-то и вовсе совершенно новыми) оттенками значения.

Как видите, здесь достаточно идей, чтобы выделиться из толпы, но и спорных решений вперемешку с избитыми клише набралось немало. Фигура терминатора – знак-предупреждение, сирена Титана** по-камероновски. Надеемся, она не станет символом еще одной «ненужной игры». **СИ**

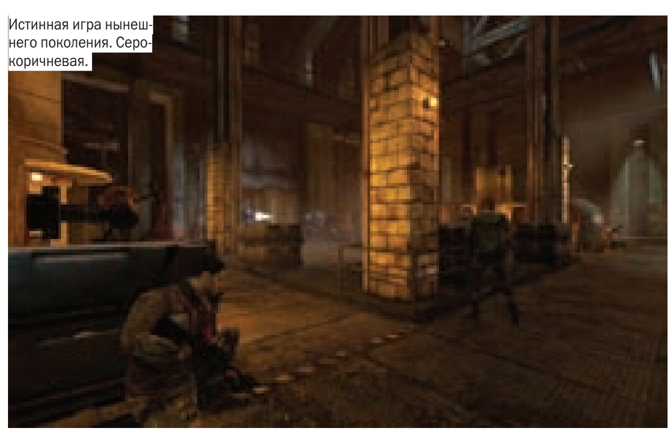


На экране – сразу несколько терминаторов и ни одного напарника. Как же с ними со всеми справиться?

В SALVATION ПРЕВОСХОДСТВО МАШИН ПОКАЗАНО ОЧЕНЬ НАГЛЯДНО: МОЖНО ВЫПУСТИТЬ В ГРУДЬ T-800 НЕСКОЛЬКО ОБОЙМ ПОДРЯД И НЕ ПРИЧИНИТЬ ЖЕЛЕЗЯКЕ НИКАКОГО ВРЕДА.



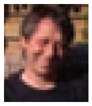
Модели терминаторов, как ни странно, выглядят много лучше людских. Наверное потому, что мы нечасто встречаем настоящих роботов-убийц из будущего и сравнивать нам не с чем.



Истинная игра нынешнего поколения. Серо-коричневая.

**Сирены Титана – аллегорические фигуры одноименного романа К. Воннегута.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВАРЯЖСКАЯ РУКА Со стороны западного издателя над проектом работал продюсер Вольфганг Валк (Wolfgang Walk), начавший карьеру еще в середине 90-х в известной немецкой компании Blue Byte и принимавший участие в создании Incubation, нескольких частей The Settlers и Battle Isle, а также дилогии Aquanox. Разработчики во время презентации многие свои решения оправдывали именно его влиянием – видимо, потому Scorpion и получилась столь тщательно отшлифованной.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





ТЕКСТ
Александр Трифонов

Scorpion: Disfigured

Среди сотен возмущенных откликов на не слишком доброжелательный обзор Killzone 2, появившийся на одном из британских сайтов, запомнился вот какой отзыв: «Сетующий на надоевшие серо-коричневые уровни журналист похож на человека, до такой степени насмотревшегося порнофильмов, что его теперь заводят только какие-то извращения».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.futuristic
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
B-Cool
Количество игроков:
1
Дата выхода:
июнь 2008 года
Онлайн:
www.scorpionthegame.com
Страна происхождения:
Украина

Внизу: А вот инвентарь, прямо как в Deus Ex. На «горячие клавиши» можно повесить не более трех видов оружия и способностей костюма.

От подобного ощущения и правда сложно избавиться, знакомясь чуть ли не с каждым вторым шутером, вышедшим со времен Doom 3: «коридорные FPS», когда-то бывшие жертвой технических ограничений, сегодня – представители старомодной, но все никак не вымирающей школы дизайна.

Сказать в этом жанре что-то новое – очень сложно, почти каждая игра представляет собой сборник чужих идей, только с более современной графикой. Это вот взято оттуда, роботы – отсюда, а уж замедление времени воспринимается как штамп похуже взрывающихся бочек. Хотя и без них не обошлось, конечно.

Как-то так сложилось, что на этом поприще особенно часто подвизаются восточноевропейские разработчики, благо студий там расплодилось предостаточно, а вслед за ними потянулись компании из России и с Украины. Но если создатели Painkiller и Call of Juarez уже вовсю переносят свои проекты на консоли нового поколения, у нас на это пока силенок не хватает: на каждый S.T.A.L.K.E.R. приходится несколько You are Empty и «Чистильщиков».

Есть, правда, еще один вариант – когда игра делается под жестким контролем западного издателя, и в процессе работы может стать совсем иной (вплоть до смены движка!), зато получится продукт приемлемого качества, а не как обычно. Так было с TimeShift, и со Scorpion приключилась похожая история. Собственно, Atari уже выпустила немецкую версию в Германии, и большую часть времени на презентации, которую мы посетили в Киеве, создатели рассказывали, как старались угодить бюргерам.

Скажем, смена оружия: что может быть банальнее, привязал к циферкам, еще в Wolf-3D придумали. Ан нет: немецким игрокам подавай микроменеджмент, они любят наводить Ordnung, поэтому из десятка разнообразных стволов на вызов с клавиатуры можно повесить только три, и постоянно приходится перекладывать их в вещмешке (как они только там все умещаются?).

Подобная педантичность видна во всем, детальки пригнаны плотно: полигонов хватает, если что-нибудь взрывается, то бабахает как следует, спецэффекты красивые, все работает шустро и без перебоев, а враги даже на обычном уровне сложности не дают расслабиться.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Коридоры – темные, бочки – взрываются, враги – злобные и хитрые, замедление времени и прочие фокусы – на месте. Но постоянно кажется, что вот-вот за спиной появится маленькая мертвая девочка.

ЧЕГО БОИМСЯ? В Восточной Европе подобные шутеры на несколько вечеров, собранные из чужих идей, научились делать еще несколько лет назад. Scorpion рискует оказаться похожим на не самые лучшие их образцы…

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? …а может – и нет. Ведь братья-славяне подарили нам Painkiller и Serious Sam, тем более на Украине давно и успешно производятся лучшие шутеры на постсоветском пространстве.



Беда только, что вместе с багами западные продюсеры заодно избавились и от сюжета с обилием роликов – мол, лишнее это, геймера еще и историей какой-то загружать.

Сложно гадать о качестве безжалостно вымаранного сценария, но то, что осталось, не назовешь захватывающим повествованием: один мрачный уровень с темными коридорами и заводскими цехами сменяется другим, на героя постоянно нападают какие-то спецназовцы, тот долго и нудно бормочет себе под нос и изредка общается с напарницей по радио. Суть происходящего решительно ускользает, но когда из-за угла выскакивает очередная зондеркоманда, размышлять некогда.

На семинаре разработчиков «Акеллы», проходившем в 2008 году, тогдашний глава отдела международных продаж рассказывал про первые отзывы потенциальных западных издателей: «Игра хорошая, только вот мы начальный уровень пройти не можем – убивают». Агрессивности AI с тех пор поубавили, но все равно искусственный интеллект в Scorpion действительно лучше, чем в среднем по жанру. Для расправы с противником придется применять все способности героя (никакой мистики – спасибо чудесному костюму а-ля Crysis): регенерацию, замедление времени, контроль разума, телекинез.

Но использовать не абы как – время действия умений ограничено, переманишь на свою сторону обычного солдата, и его тут же изрешетят соратники, так что затуманивать мозги нужно бронированному громиле с базукой: он не только продержится дольше, покупая нам драгоценные секунды, но и парочку сослуживцев с собой на тот свет прихватит. Да и бочки стоит взрывать не только ради красоты: заманы гадов поближе, и готов двойной фраг, а заодно аптечки с патронами сэкономишь.

Можно для затравки силой мысли уронить на врагов что-нибудь тяжелое, и потом уж доставать дробовик. К тому же у чудо-брони есть весьма неприятное побочное свойство – боится кольчужка водных процедур, так что купаться в ней крайне нежелательно. Но на некоторых уровнях без этого не обойтись. По сути, каждая перестрелка – этакая головоломка, которую нужно решить с наименьшими потерями для себя. Особенно – ближе к концу игры, когда против героя выступят бойцы в таких же костюмах.

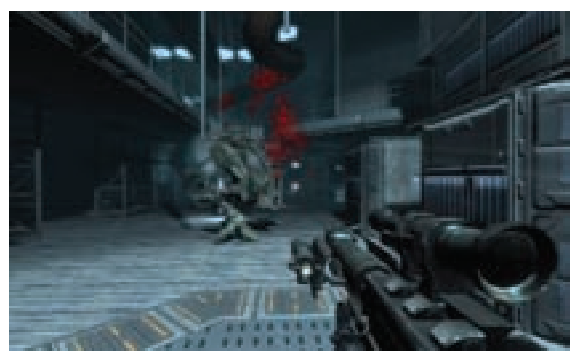
Вверху: Сюжет игры, помимо прочего, крутится вокруг смертоносного вируса, но, скажите честно, станете ли вы ради этого играть?

Внизу: Каждый ствол со временем можно будет обвесить прицелами, глушителями, гранатометами и прочими полезными прибамбасами.

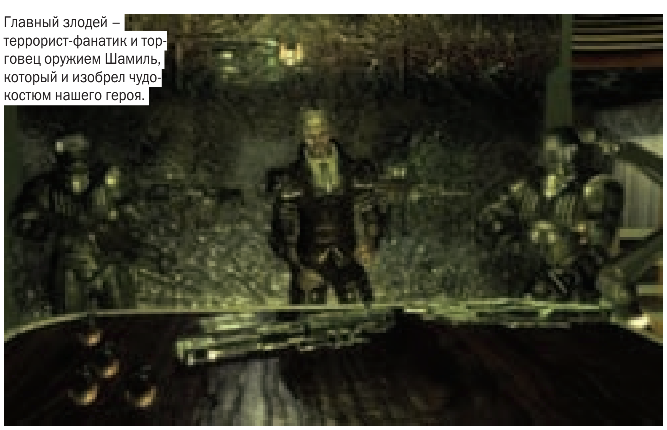
За убийства смышленых парней (кажется, террористов – а впрочем, какая разница), кстати, выдают очки опыта – накопил на новый уровень, чуток улучшил способности костюма. Не больше одной зараз, конечно – тут особо не разгуляешься. А ведь можно вместо этого повысить точность стрельбы из автомата или увеличить емкость магазина – вот и думай, что выбрать.

Главная беда Scorpion – отсутствие индивидуальных особенностей. Пусть все составляющие хорошего шутера на месте, воспринимается она не как самостоятельная игра, а как сборная солянка из Crysis, Deus Ex, Psi Ops. Больше всего ассоциаций, конечно, с F.E.A.R. – темные коридоры, умные враги, slo-mo. Не самый худший пример для подражания, да и качество этой вторичной вещи на удивление высокое для украинской разработки.

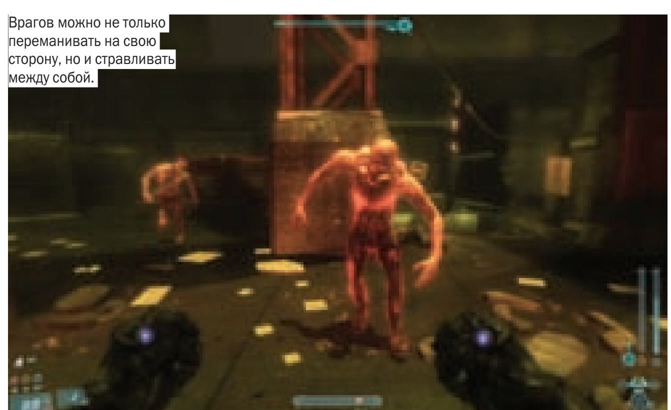
Другое дело, что, как показал прошлогодний сезон, даже продолжения популярных сериалов далеко не всегда оправдывают ожидания – среди FPS для PC в осеннем вале релизов кроме Left 4 Dead и вспомнить нечего, сплошные сиквелы клонов. Да и F.E.A.R. 2 от самой Monolith не снискала особой славы. Но сейчас среди шутеров наблюдается определенный дефицит (а к лету, когда планируется выход Scorpion, картина будет еще печальнее), и любителям жанра стоит обратить внимание и на не столь известные имена. Ведь поляки из Techland после бюджетной Chrome сделали замечательную Call of Juarez – глядишь, и B-Cool через какое-то время порадует нас настоящим хитом. **СИ**



Главный злодей – террорист-фанатик и торговец оружием Шамиль, который и изобрел чудо-костюм нашего героя.



Врагов можно не только переманивать на свою сторону, но и стравливать между собой.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

НАГЛОСТЬ – ВТОРОЕ СЧАСТЬЕ Парижская студия Cyanide, основанная семью выходцами из Ubisoft, известна своими симуляторами веломенеджеров, а также юмористической околоспортивной фэнтези-игрой Chaos League, довольно бесцеремонно скопированной с настольной Blood Bowl от Games Workshop. Впрочем, вместо того чтобы лезть в бутылку, британские кудесники пресс-форм заказали Cyanide «правильную» компьютерную версию своей настолки, раз те уже набили руку.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Убить босса в одиночку практически нереально. Несколько ударов – и герой уже на кладбище.



Ящики «бьют» по площадям, так что если метнуть разрывным в толпу врагов, взрывом может зацепить и союзников.



ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

› Dungeon Party

Некоторые разработчики, создавая подземелья, проявляют излишнее рвение. В World of Warcraft боссы могут отправить толпу героев на кладбище за пару секунд, в Vanguard прохождение рейдов затягивается на несколько дней, в Dungeons & Dragons Online на квадратный метр больше ловушек, чем за свою жизнь повидала Лара Крофт. Зачем все усложнять? Ведь можно просто взять старый как мир сюжет, добавить колоритных персонажей, приправить толикой юмора и натравить игроков друг на друга. Именно так поступили авторы Dungeon Party – самой веселой игры про поиски сокровищ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.online
Зарубежный издатель:
Focus Home Interactive
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cyanide
Количество игроков:
до 10
Дата выхода:
не объявлена (идет открытое бета-тестирование)
Онлайн:
www.dungeon-party.com
Страна происхождения:
Франция

Герои почему-то постоянно ходят тройками. Три богатыря, три мушкетера, три поросенка… В Dungeon Party их тоже трое – маг, воришка и палач. Одного взгляда на этих недотеп достаточно, чтобы понять: походы в подземелья окажутся феерическим зрелищем. У каждого героя свои причины отправиться на поиски клада.

Маг насмотрелся трилогии «Властелин Колец» и теперь мечтает прочитать все книги Толкиена, чтобы стать таким же крутым, как Гендальф. Только на старости лет он все еще так и не овладел грамотой, поэтому копит деньги на образование.

Вор – фетишист, обожающий модные шмотки и дорогие аксессуары. Хотя он уверен, что родился величайшим грабителем, ничего путного стащить пока не успел. И дабы наверстать упущенное, воришка задумал кражу века – достать из подземелья сундук. Золота в нем наверняка хватит, чтобы оплатить шопинг.

У здоровяка палача всего две извилины в голове, зато гора мускулов, да и выглядит он, прямо скажем, устрашающе. Этому парню никак не удается найти нормальную работу, так как ни одно дело он не доводит до конца. И единственный способ для него разбогатеть – это найти клад.

Dungeon Party – игра командная, и взаимодействие игроков здесь чрезвычайно важная штука. Отыскать сокровище проще простого, так как подземелья невелики по размеру, и где упрятан заветный сундук, видно с самого начала. Вынести его из лабиринта – вот это уже задачка для настоящих героев. Мало того что под ногами путаются монстры и стены нашпигованы ловушками, так еще и команда врагов то и дело пытается наложить на золото лапу. Но главное препятствие на пути к успеху – само сокровище. Проклятый короб по собственной воле выбирает себе хозяев, и пока вы не завоюете его любовь, двери выхода останутся закрытыми. Впрочем, укротить деревянного строптивца просто – сокровище обожает, когда игроки ради него мутузят монстров или друг друга. Поэтому та команда, которая чаще прибегает к насилию, имеет больше шансов на победу.

Особенно авторитет растет, когда удается замочить какого-нибудь босса. В каждом подземелье есть один главный злодей и несколько негодяев помельче. В пирамидах это фараон, которого охраняют мумии, в замке графа Дракулы понятно кто, а пиратской пещерой заправляет отчаянный Попугай со своим пузатым помощником. Боссы намного жирнее обычных монстров, лупят они больно, поэтому убиваются по принципу: «все на одного». Было бы еще неплохо, если бы разработчики наделили их уникальными умениями, чтобы добавить в бои изюминку. Но чего нет, того нет.

Периодически сокровище начинает скучать, и чтобы себя развеселить, подшучивает над игроками. О том, когда сундук хочет «порезвиться», объявляется заранее, но что именно он выкинет на сей раз – остается только гадать. Например, он способен выключить свет, и тогда радиус видимости резко уменьшится, при этом со всех сторон начнут раздаваться жутковатые звуки и леденящие душу вопли. Или наш шутник перевернет камеру на 180 градусов, а игрокам придется бегать по потолку вниз головой. Еще один «розыгрыш» этого весельчака – всучить одному из героев бомбу, которая способна взорваться в любой момент. Это далеко не все сюрпризы, так что нам-то, в отличие от сундука, скучать в подземельях не придется.

Как ни странно, авторы отказались от системы прокачки – у персонажей нет ни

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Бесплатная, очень забавная игра с зажигательным саундтреком, и при этом ее клиент весит меньше 400 Мб. Хорошо подойдет, чтобы скоротать пару часов. А может и больше, если разработчики ее разнообразят.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра наскучит раньше, чем в нее добавят все, что запланировали.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На появление новых подземелий, персонажей, нарядов и снаряжения для них. И редактора карт, конечно же.


Автоатаки достаточно, чтобы прикончить обычного монстра, но для борьбы с другими игроками и боссами нужно использовать умения.


В любом подземелье не обходится без ловушек. Стена огня – самая опасная из них.

опыта, ни уровней. Единственное, что получают игроки за победу, – героические монеты, на которые можно отовариваться в местном магазинчике. Модели одежды наверняка понравятся чокнутым модникам и извращенцам. Как насчет того, чтобы вырядить мага в валенки, гавайскую рубашку и всунуть ему в рот трубку для подводного плавания? Или надеть на палача фрак и дать в руки совковую лопату? Целебные эликсиры и бомбы хотя и обходятся дороже, зато дают существенное преимущество перед новичками. А вот дополнительных способностей в магазине не предлагают. Умения выбираются всякий раз в начале раунда, но если в первом забеге можно взять лишь пару простых заклинаний, то с каждым последующим арсенал расширяется. Только к финальным играм персонажи раскрывают весь свой потенциал.

Разработчики Dungeon Party создали классную пародию на скитания по подземельям из классических RPG. Стеб, экшн, забавные монстры, зажигательная музыка – здесь есть все. Но убрав систему развития персонажа, они практически лишили игроков стимула побеждать. Поэтому мало кто возвращается, чтобы совершить повторный забег. Может быть, появление обещанного редактора карт и возможности выставлять свои подземелья изменит положение вещей, но когда до этого дойдет, не знают даже создатели игры, так что нам пока остается наслаждаться тем, что есть, и верить в лучшее будущее. **СИ**



Лобби – это место, где можно создать свою карту, присоединиться к уже готовой, пообщаться с другими игроками и заглянуть в магазин.

СЕКРЕТ!
В подземельях периодически встречаются ящики с разной начинкой, которые можно швырять. Воспламеняющиеся хорошо подходят для врагов, ускоряющие и исцеляющие – для друзей. Смотрите не перепутайте!





У каждого героя в Dungeon Party свои причуды и странности. Особенно колоритно выглядит палач.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



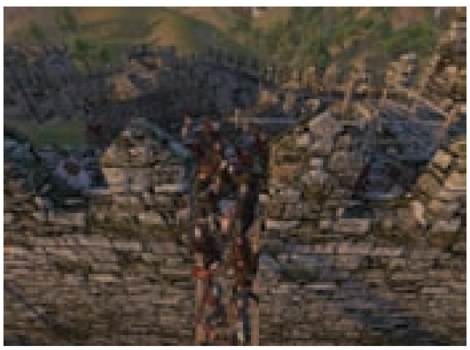
О КОНЯХ И ЛЮДЯХ В первых новостях о Mount & Blade многие обратили внимание лишь на обещание сделать реалистичный конный бой на PC. Но в итоге мы получили гораздо больше – огромный и постоянно развивающийся мир, реализованные на высочайшем уровне средневековые сражения и ряд инструментов для создания самых разных модификаций. После такого на плохонькую графику стоило закрыть глаза. Ведь в Mount & Blade действительно можно жить!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
TaleWorlds
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.taleworlds.net
Страна происхождения:
Турция





Вверху: Пехота, при правильном использовании, по-прежнему способна творить чудеса. Главное – не подставляйте ее под удар кавалерии на открытой местности.

Внизу: Будет здорово, если нам разрешат брать города, атакуя сразу с нескольких сторон. Хотя мы на это особо и не рассчитываем.

Mount & Blade: Warband

ЧТО ЗНАЕМ? Идеальных игр не бывает, вот и хитовой жанровой смеси на основе ролевой игры Mount & Blade от Taleworlds чего-то не хватало для получения заветной «десятки». В первую очередь, конечно, удручало отсутствие мультиплеера. К счастью, разработчики решили исправиться и дать нам возможность помериться силушкой молодецкой с другими игроками в дополнении Warband. На поля сражений смогут выйти до 32 игроков, не исключено также, что им разрешат привести с собой небольшие отряды воинов. А вот с многопользовательской кампанией пока не сложилось – путешествовать по миру вместе с друзьями, скорее всего, будет нельзя. Но это не значит, что сингл останется без изменений. Отныне, провозгласив независимость своего феодального княжества, вы сможете делать других лордов своими вассалами, заключать династические браки и даже союзы с соседями, совместно воюя с общими врагами. А еще TaleWorlds решила серьезно взяться за графику, обещая вывести ее на новый уровень. Впрочем, владельцам «древних» компьютеров волноваться не стоит – если оригинальная Mount & Blade у вас шла, Warband тоже будет работать без особых проблем.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия кооперативной кампании, в которой можно было бы вместе с друзьями создавать собственные королевства, а потом устраивать масштабные войны за передел мира; недоработок в дипломатии игры.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На улучшенние картинки на экране; на появление возможности продемонстрировать всему миру, кто тут самый сильный боец или стрелок; ряд мелких, но полезных доработок в свободной кампании – от дипломатических до военных.

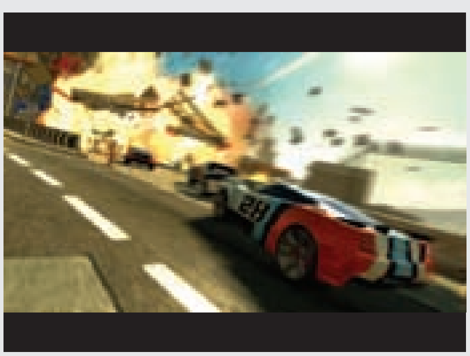
ЭТО ИНТЕРЕСНО

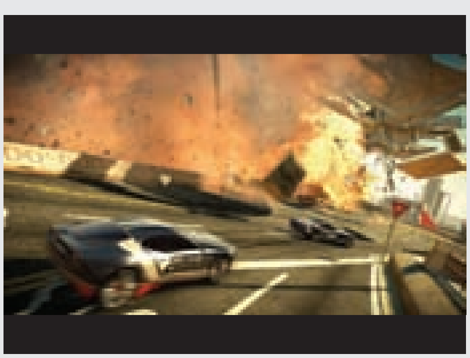
МОТОР! Велик соблазн припомнить классический трэш-муви «Смертельная гонка», недавно удостоившейся более-менее «глянцевого» римейка, тот самый, что вдохновил Carmageddon. Но Split/Second намерена оставаться прежде всего динамичной, захватывающей гонкой, где разрушение и попытки насолить противникам – средство, а не цель. Прийти к финишу первым, заработав как можно больше очков, – вот что требуется от игрока. А уж если по пути искорежить пару-тройку машин и искалечить пару улиц – так и вообще превосходно. Пусть начнется битва за рейтинг!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Dysney Interactive
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Black Rock
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.splitsecondvideogame.com
Страна происхождения:
Великобритания





Вверху: Вылизанные до блеска автомобили футуристического дизайна и стерильные города навевают стойкие ассоциации с Ridge Racer.

Внизу: К концу заезда трассу будет просто не узнать. Не позавидуешь рабочим, раз за разом заново отстраивающим целые кварталы.

Split/Second

ЧТО ЗНАЕМ? «Ветер в харю, а я шпарю» – самые лучшие слова, какими можно охарактеризовать предыдущую игру Black Rock, квадроциклетный симулятор безумия Pure. Он подготовил финансовую почву и усыпил бдительность критиков для нового проекта студии – Split/Second. На первый взгляд, это очередная аркадная гонка, что-то среднее между Burnout и Race Driver: Grid, где скорость и стиль сливаются воедино. Отличия поджидают примерно в конце первого круга, когда заполнится специальная шкала и появится чудесная возможность одним нажатием кнопки устроить на трассе настоящее безумие. Повзрывать все к чертям собачьим, иными словами. И не только повзрывать: можно открыть водосточный шлюз, чтобы машину противника снесло потоком, отцепить по команде металлические балки, висящие высоко в небе, или – самое потрясающее – разнести в пух и прах целый терминал аэропорта! Или уронить самолет, который, если все рассчитано верно, буквально сметет с дороги одного-двух участников. Игра стилизована под телевизионное шоу, а все действо разворачивается в городе, построенном специально для съемок. Честное слово, уже не терпится устроить им лучший выпуск в истории!

ЧЕГО БОИМСЯ? Игра на такой ранней стадии разработки, что бояться можно чего угодно. Например, однообразных индустриальных пейзажей, недостаточного количества «заподлянок» или скучных дополнительных режимов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Концепция разработчиками выбрана отличная – осталось «обвесить» ее многочисленными деталями и улучшениями, чтобы поддерживать геймерский интерес на протяжении всей игры. На это и надеемся.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

GO JOE! В 2009 G.I. Joe идет в наступление. В магазинах игрушек – новая коллекция солдатиков с лицами актеров из киноверсии. В книжных – четыре свежие линейки комиксов. Одна рассказывает о ранних приключениях команды, вторая служит приквелом к фильму, третья посвящена злодейской шайке «Кобра», в четвертой – истории из жизни отдельных персонажей. Наконец, в телевизорах – очередной мультсериал. Называется он G.I. Joe: Resolute, нарисован здорово, а сценарий ему достался от Уоррена Эллиса.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.3D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Helix Games
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
лето 2009 года
Онлайн:
www.gijoe.ea.com/home.action
Страна происхождения:
США





Справа: Уродливые текстуры, скучное окружение… Только мускулы Snake-Eyes смотрятся скриншоте хорошо.

G.I. Joe: The Rise of Cobra

ЧТО ЗНАЕМ? G.I. Joe – это изначально не мультфильм и даже не комикс, а всего-то американские игрушечные солдатики. Игрушки большие и красивые, с подвижными конечностями, у каждого героя есть имя и биография. Эта линейка набрала такую популярность, что по ней до сих пор делают мульфильмы, выпускают комиксы и даже снимают кино – самая свежая лента ожидается в самом скором времени. По ее мотивам и делается игра. Виртуальный боевик продолжит сюжет боевика экранного и расскажет, что стряслось с солдатами после того, как показались титры. Амбиции у авторов скромные: готовят они обыкновенный шутер с видом от третьего лица и вполне заурядной графикой. Ставка делается на кооперативный режим: в каждой миссии бок о бок сражается пара героев, которыми могут руководить два игрока. Геймеры-одиночки не в обиде: на второго персонажа в любой момент можно переключиться. На выбор – двенадцать солдат, у каждого из которых свои способности и свое оружие. Игра скромная, ни на что особо не претендует и никому, кажется, особенно не нужна, кроме ярых фанатов. В нашей стране таких можно пересчитать по пальцам, а вот за рубежом… О, там, похоже, игра будет пользоваться спросом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что The Rise of Cobra не доведут до ума и спешно выпустят к кинопремьере, а мы в результате получим однообразную и затянутую игру. Особо боимся, что графика будет совсем ужасная.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Вся наша надежда – на возможность переключаться между двенадцатью персонажами с разными способностями. Да и кооперативный режим ни одного шутера еще не испортил.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

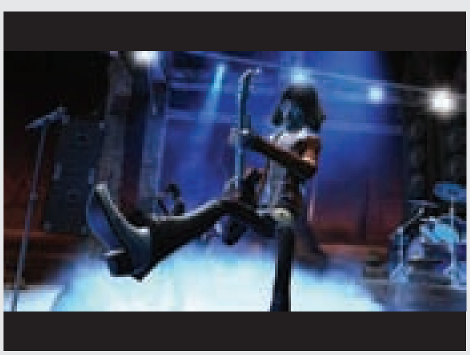


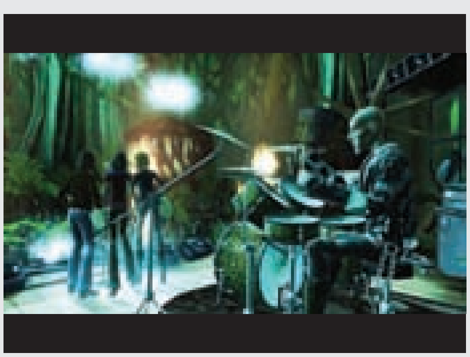
ИМЯ, СЕСТРА, ИМЯ! Полный состав треклиста до сих пор держится в тайне: пока официально объявлено только 12 песен, в числе которых: Barracuda (Heart), I Love Rock'n'Roll (Joan Jett and the Blackhearts), I Wanna Rock (Twisted Sister), Killer Queen (Queen), Killing in the Name (Rage Against the Machine), Them Bones (Alice in Chains), зубодробительная Through the Fire and Flames (DragonForce), а также проходная (в такой-то компании!) Nothin' but a Good Time (Poison). Итого, процент хитов пока составляет более 90%, хороший повод для оптимизма.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
RedOctane, Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Beenox
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
июнь 2009 года (Европа)
Онлайн:
smashhits.guitarhero.com
Страна происхождения:
Канада





Вверху: Персонажей, в отличие от концертных площадок, разработчики обновлять не стали: встречайте лучшего стилягу 70-х – старину Клайва.

Внизу: «Великие песни должны исполняться в великих местах», – считают разработчики. Например, в тропическом лесу.

Guitar Hero: Smash Hits

ЧТО ЗНАЕМ? Сборники «The Very Best of…» выходят даже для таких одноклеточных жанров, как попса и шансон. А уж для настоящего «кошерного» рока, которым всегда славились игры линейки Guitar Hero, такой сборник выпустить сам бог велел. Итак, встречайте «пластинку» Guitar Hero: Smash Hits (в «девичестве» – Greatest Hits), на которую попадут 48 песен из первых трех частей игры и дополнения Guitar Hero Encore: Rocks the 80s. Владельцы Xbox 360 и PS3 просто обязаны купить эту игру уже хотя бы по той причине, что первый Guitar Hero и Rock the 80s, нигде кроме старушки PS2 не светились.

Примечательно также, что Smash Hits – не просто сборник в привычном понимании этого слова. Партитуры всех песен доработаны для исполнения вчетвером, включая барабанщика и вокалиста (опять-таки напомним, что в первом GH не было даже бас-гитары). Второе существенное достоинство – все 48 композиций будут представлены мастер-треками, а не кавер-версиями, что особенно актуально для второй части игры и дополнения, в которых качество каверов было чрезвычайно низким. Далеко не последний повод для радости – новый набор сцен для выступлений. Не будут обойдены в новом издании Guitar Hero нововведения из World Tour – онлайновый режим игры Battle of Bands и музыкальный редактор для создания собственных треков.

ЧЕГО БОИМСЯ? Пока в Smash Hits нас смущают только две вещи: новый разработчик и его фривольное обещание «поместить в треклист не только известные хиты».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На любимые песни в улучшенном качестве для всего состава группы.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

21 апреля прошла церемония Gameland Award, где награды были розданы лучшим проектам прошлого года. Приятен результат голосования в номинации «Лучшая зарубежная игра». Понятное дело, что победила Grand Theft Auto IV, а второе место заняла Fallout 3. Но третье – это Devil May Cry 4, и это круто. Раньше из японских игр на такие результаты в России мог претендовать разве что Tekken. Голосовали, напомню, двадцать тысяч рандомных российских геймеров, не читателей «СИ». Можно считать, что в нашем нелегком деле по прививанию вкуса к хорошим играм наметился значительный прогресс. Более подробный материал о церемонии ждет вас в следующем номере журнала.

Главные люди индустрии

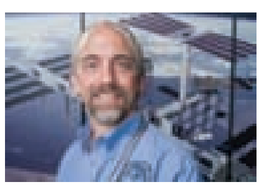
Что сейчас делает...



Уилл Райт

создатель The Sims и Spore

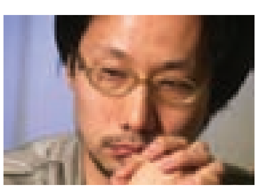
Покинул Electronic Arts (возможно, из-за относительного провала Spore)



Ричард Гэрриотт

создатель Ultima

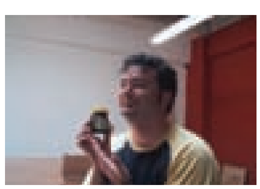
Вспоминает о полете в космос и разглядывает фотографии Земли.



Хидео Кодзима

создатель Metal Gear Solid

Разглядывает вместе с коллегами свежий номер «Страны Игр» и пытается в нем что-то прочитать.



Тим Шафер

создатель Psychonauts

Рассказывает Наталье Одинцовой о Brutal Legend и прочих трудовых подвигах последних лет.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

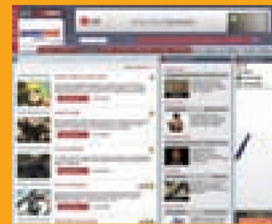
Интервью

Авторская колонка

Смотрите также



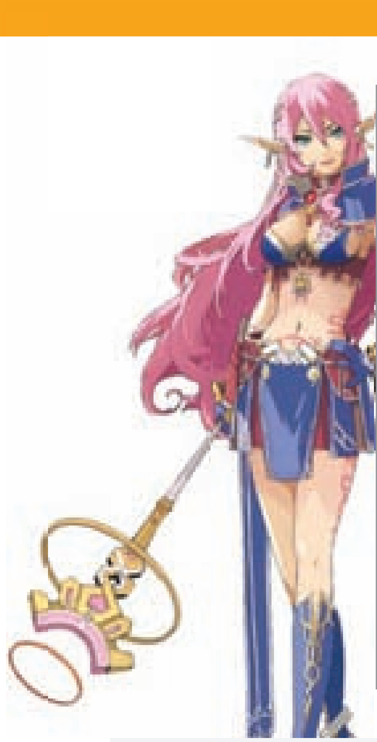
Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

1	Wii Fit	Nintendo
2	The Godfather II	Electronic Arts
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
4	Resident Evil 5	Capcom
5	FIFA 09	Electronic Arts
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
7	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
8	Wii Play	Nintendo
9	Mario Kart Wii	Nintendo
10	Street Fighter IV	Capcom

Хит-парад Японии

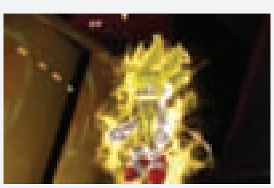
1	Sengoku Basara Battle Heroes	Capcom	PSP
2	Oboro Muramasa Yotouden	Marvelous	Wii
3	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
4	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
5	Pro Yakyuu Mamista DS 2009	Namco Bandai	DS
6	Mobile Suit Gundam: Senjou no Kizuna Portable	Namco Bandai	PSP
7	Arcana Heart 2	AQ	PS2
8	Powerful Pro Baseball 2009	Konami	PS2
9	Warriors Orochi Z	Koei	PS3
10	Wii Fit	Nintendo	Wii

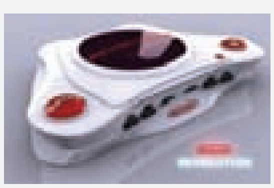
События прошлых лет

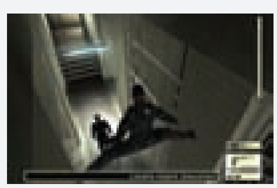
Год назад
Авторов Resident Evil 5 обвиняют в расизме, Sega анонсирует Sonic Unleashed, а журналисты и геймеры гадают, как будет выглядеть новая модель DS.

Пять лет назад
Nintendo обещает показать на E3 преемницу GameCube, Microsoft снижает цену на Xbox, Square Enix потихоньку представляет публике героев FF XII.

Семь лет назад
В id Software мечтают сделать новый выпуск Wolfenstein в то время, как монреальская студия Ubisoft трудится над первой частью Splinter Cell.

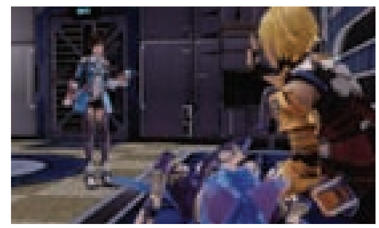




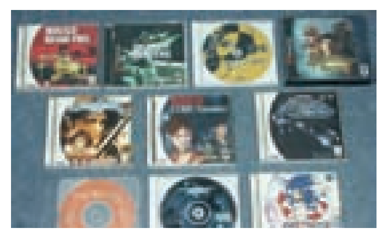




Новые темы



Сериал Star Ocean
Почему сага о космосе так и не стала основным сериалом для tri-Ace.
Читайте на странице 32



Третий закон Ньютона: пиратство и антипиратство
Как не делать игры для тех, кто их не покупает?
Читайте на странице 36



Game Developers' Conference 2009
Главная конференция разработчиков и не думает превращаться в клон E3. Девиз года нынешнего: меньше громких анонсов!
Читайте на странице 48

История Star Ocean



ТЕКСТ
Евгений Закиров

Среди богатой подборки японских ролевых игр «про космос» есть достаточно интересные творения, в том числе и с философским подтекстом – видимо, для тех, кому наскучила научная фантастика и захотелось чего-то необычного. Встречаются проекты, о которых невозможно точно сказать, что они собой представляют: космическую историю с фэнтезийными элементами или наоборот – фэнтези с неизвестно зачем приплетенной темой бесконечности пространства. Взять хотя бы так и не воскрешенный в опрятном виде сериал Phantasy Star: сегодня величайшим достоянием консольных сетевых сервисов считаются даже не отретушированные порты первых выпусков и очень редко поминаются добрым словом новые части. Эклектичность, спад популярности и прочие неудачи привыкли объяснять тем, что тематика потеряла актуальность. Но вряд ли это суждение верное. Есть другой образец космической эпопеи с богатой сюжетной основой, симпатичными персонажами, достаточно традиционным геймплеем и, главное, изначально заложенной жанровой неоднозначностью. Я говорю о Star Ocean – любимой истории геймеров со стажем, вселенной, малознакомой нынешнему поколению энтузиастов.

На примере сериала Star Ocean, конечно, не покажешь развитие жанра, его выпуски не задавали тон на тех платформах, для которых предназначались. Если говорить откровенно, то он не совершил никакой революции, не превзошел конкурентов ни в 1996 году, ни в 1998-м, ни тем более в 2003-м. Во многом потому, что под «успехом» часто подразумевают хорошие продажи на территории Америки, реже Европы, в то время как популярность в родных краях считается вещью само собой разумеющейся.

Если составить перечень всех характерных черт старых Star Ocean (их же унаследовали новые части эпопеи), то очень скоро станет понятно, что теми же особенностями отличались чуть ли не все остальные RPG того времени. Речь, конечно, не о том, что и старые, и свежие выпуски лишены оригинальности и полны заимствований, а о том, почему сериал так и не стал основным для tri-Ace.

Все приходит с опытом

Первая часть Star Ocean вышла 19 июля 1996 года на SNES. Ее создали бывшие сотрудники компании Wolfteam, в прошлом ответственные за разработку другой известной, неоднократно переиздававшейся и перекочевавшей на несколько платформ игры Tales of Phantasia. Сиквелом они заниматься не стали и, покинув Wolfteam, основали студию под названием tri-Ace.

Что такое 1996 год для мира видеоигр? Прежде всего, платформа нового поколения, PS one, которой суждено было завоевать любовь миллионов, убедить руководство корпорации Sony в перспективности избранного пути и, конечно, представить миру прекраснейшие игры, сегодня считающиеся классикой. В 1994 году консоль была запущена в Японии, в 1995 в остальном мире. И тут – Star Ocean на SNES, в 1996 году, когда все, кто более-менее интересовался интерактивными развлечениями, осознали: PS one надо покупать. О какой конкуренции могла идти речь? Что была способна противопоставить Star Ocean другим представительницам жанра?

На самом деле, многое. Почти все наработки, знания, умения и опыт, который «три аса» получили, занимаясь Tales of Phantasia, были реализованы в Star Ocean. Как часто случается, вторая попытка оказалась лучше, красивее, продуманнее и интереснее, чем первая. Хотя создатели как могли постарались дистанцироваться от предыдущего своего творения (отсюда и тема – космос), знающие люди не станут отрицать: с самого начала сериал задумывался как противопоставление Tales of.

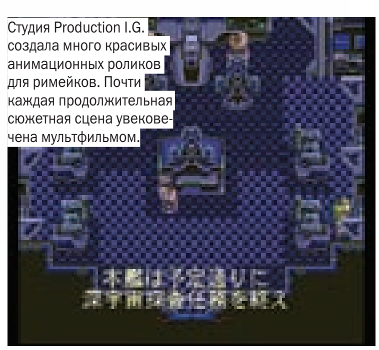
Рост и развитие

Три «отца» tri-Ace – Ёсихару Готанда, Масаки Норимото и Джо Асанума – отошли от Tales of, не сумев договориться с издателем, компанией Namco, об использовании в игре некоторых рискованных идей. Эта версия

Хронология Star Ocean

Star Ocean (SNES, 1996)
Star Ocean: Second Story (PSone, 1998)
Star Ocean: Blue Sphere (GBC, 2001)
Star Ocean: Till the End of Time (PS2, 2003)
Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut (PS2, 2004)
Star Ocean: First Departure (PSP, 2007)
Star Ocean: Second Evolution (PSP, 2008)
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360, 2009)

Везде указаны японские даты релиза. Оригинальная Star Ocean за пределами родины не издавалась, так как к тому моменту американское отделение компании Enix было расформировано. Тем не менее, существует любительский перевод, «вмонтированный» в ром-файл игры. Авторство принадлежит группе DeJap Translations, однако в настоящее время он потерял всякую ценность – доступны полноценные римейки первых двух частей на PSP.



Студия Production I.G. создала много красивых анимационных роликов для римейков. Почти каждая продолжительная сюжетная сцена увековечена мультфильмом.



Манга и аниме

Комиксами по Star Ocean: Second Story и Star Ocean: Blue Sphere занималась Маюми Адзума. Выпуск манги начался с 1999 года, но был остановлен уже в 2001: история оборвалась, не закончившись. Похожая судьба постигла аниме-адаптацию, Star Ocean EX, сериал скверный и неинтересный. Всего вышло семь томов манги и двадцать шесть серий аниме. Аниме было издано в США, но не снискало особой популярности; вообще же, на территории Америки Star Ocean получил более-менее широкую известность только благодаря Till the End of Time. В Японии, к слову, в дополнение к адаптациям вышел альбом с иллюстрациями, ценность которого весьма сомнительна.



Till the End of Time издавали в Японии дважды. Первый релиз, 2003 года, был не совместим с ранними конфигурациями консоли (виновник – японская Sony). В качестве извинения игру переиздали, дополнив новыми локациями и прочими бонусами, а также избавив от огрехов и багов.





Слева: Как героя ни назови, ценители сериала все равно будут Ратикса помнить. Примечательно, что в Star Ocean: The First Departure для PSP он несколько преобразился и стал похож на персонажа Tales of Legendia.

Тяжелая судьба римейков

Римейки воспринимаются по-разному. Бывает, что они оказываются попросту неуместными, бывает – слабыми, неинтересными, некрасивыми. В случае со Star Ocean ситуация двоякая: с одной стороны, англоговорящие геймеры давно мечтали познакомиться с оригиналом, с другой – они прекрасно помнят Second Story и вряд ли хотят, чтобы в этой замечательной игре что-то менялось. Поэтому на обещание разработчиков кардинально пересмотреть концепцию двух первых частей и представить их публике как совершенно новые RPG, ответили резкой критикой. Но после отступили. С технической точки зрения римейки вышли идеальными, ну а созданные на студии Production I.G. анимационные ролики только улучшили дело. Поэтому если вы давно хотели ознакомиться с хитами минувших лет, First Departure и Second Evolution – вполне оправданный выбор.









считается официальной, однако не до конца понятно, какие такие идеи отвергло руководство Namco. Боевая система в реальном времени, в основу которой легла ускоренная и доработанная механика beat'em-up, возможность готовить героям еду, заряженный по максимуму разнообразными техническими новшествами картридж SNES – все это есть в обеих RPG. И та, и другая, пускай и по разным причинам, не дождались релиза на Западе, обе предлагали подборку самых разных персонажей, что называется, на любой вкус. Говорить, что уже тогда Star Ocean отличалась необычным геймплеем, по меньшей мере глупо, равно как и утверждать, что Tales of Phantasia в чем-то проигрывала нежданной наследнице. Они походили друг на друга настолько сильно, что не знакомый со всеми тонкостями человек мог запросто спутать, например, меню, которое у них было практически идентичным.

Оценивать успех Tales of Phantasia, последующих выпусков и их римейков надо в сравнении с тем, что Namco Bandai предлагает сегодня. Примечательно, что Tales of считается сериалом во всем традиционным, а потому какой-то революционности от него не ждут. Star Ocean, в особенности четвертую часть, тоже нарекли «классикой», однако в этом случае незаслуженно; если конкуренты вполне довольны существующим положением вещей, то tri-Ace не торопится с выпуском игр по одной вселенной и постепенно доводит до ума заложенные в оригинал идеи.

Примером может послужить сиквел Star Ocean, получивший название Second Story и вышедший на PS one в 1998 году. Оставим в стороне недочеты графики и реакцию на нее геймеров тех лет и обратим внимание на самое главное.

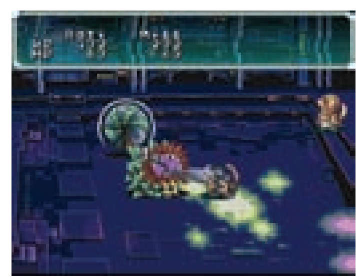
Во-первых, в оригинальной игре юноша по имени Ратикс жил на планете с феодальным укладом общества. Вначале герои ищут лекарство от болезни, поразившей деревню, и вскоре обнаруживают упавший космический корабль. В этом и заключалась научно-фантастическая сторона истории, раскрывавшаяся по мере развития сюжета. В Second Story мало того, что два главных героя, так один из них полноправный гражда-



Персонажи Star Ocean – эталон для других команд, работающих в жанре JRPG. Их дизайн и по сей день остается на уровне классического, но характеры проработаны настолько, что, воистину, каждый новый выпуск сериала мог претендовать на какую-нибудь премию «за лучших героев».

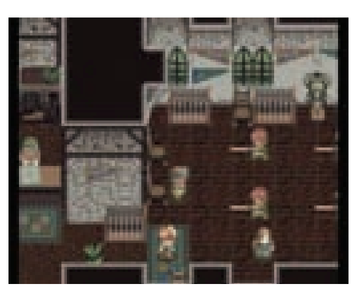
Tales of Phantasia **против** **Star Ocean**













Последняя надежда

Четвертая часть Star Ocean, по словам продюсера Ёсинори Ямагиси, должна стать последней в сериале. Он же неоднократно отмечал, что вместо The Last Hope хотел сделать какой-нибудь симулятор свиданий. Очевидно, по этой причине спустя день после выхода новинки в Японии в Интернете появились ролики с компиляциями сцен, в которых герои либо употребляют слова ecchi или hentai (чуть больше двадцати), либо попадают в разные забавные ситуации (посчитать сложно). Посмотреть пример подобной сцены можно, например, здесь: http://www.youtube.com/watch?v=e8vfyVqCqgc



нин Земной Федерации, потомственный исследователь тайн вселенной, а другой, точнее другая – сражается с разным зверьем у себя на планете, которую прочим цивилизациям еще только предстоит найти и изучить.

Во-вторых, уже в самой первой Star Ocean присутствовала некая социальная модель, из-за которой участники событий по-разному относились друг к другу, меняли мнение в зависимости от поступков героя либо сами пытались повлиять на него. В сиквеле появляется понятие «Private Actions»: главный герой разговаривает с членами отряда, завоевывает их симпатию или, напротив, делает все неправильно, сильно раздражает товарищей, что в конечном счете выливается в скандал с серьезными последствиями. Самих последствий, то есть концовок, предусмотрено восемь.

Наконец, в-третьих, была существенно доработана система навыков, благодаря которым герой мог готовить, ковать различные предметы, заниматься наукой. Примечательно то, что все полезные на первый взгляд и слишком мудреные при ближайшем рассмотрении навыки могли действительно пригодиться (например, чтобы варить зелья, требовалось прокачивать не только алхимию, но и минералогию, а также поднатореть в «науке»). Разумеется, чтобы успешно выбирать нужные, требовалась определенная осведомленность, а потому лучшим источником знаний об игре становились обсуждения в кругах поклонников. Фэны пробовали различные комбинации персонажей, прогоняли по несколько раз одни и те же сценки, меняя действующих лиц, составляли списки ингредиентов и тех предметов, на создание которых они тратились. А то, что сработанные своими руками вещи действительно использовались в дальнейшем и порой оказывались намного лучше магазинных (иные были вообще уникальными), делало «охоту за открытиями» еще увлекательней. К тому же, заучивать некоторые «скиллы» попросту вынуждали, так как они существенно улучшали способности героя.

От GBC к PS2 и до Xbox 360

В 2001 году в продаже появляется прямое продолжение Second Story, но совсем не в том обличии, в каком его ожидали увидеть ценители сериала. Во-первых, в 2001 году было поздно выпускать что-либо на GameBoy Color, однако tri-Ace это мало заботило – ставка делалась и на старых поклонников Star Ocean, и на обладателей способной показывать цветные картинки портативной консоли. Игра так и не вышла за пределами Японии, пускай и сумела завоевать некоторую популярность у себя на родине. Впрочем, далеко не все обожатели синеволосых девочек, исследующих таинственные планеты, обрадовались переменам в геймплее и упрощению многих характерных для Star Ocean моментов, в том числе и сюжета, и отношений между действующими лицами. Огромным плюсом Blue Sphere стало то, что она рассказывала о дальнейшей жизни персонажей Second Story, позволяла узнать, как сложились их судьбы. В этом помогали и сопутствующие товары, вроде манги.

Спустя два года выходит Star Ocean: Till the End of Time, успех которой во многом и определил отношение геймеров по эту сторону океана к «японскому sci-fi в видеоиграх» и к сериалу в отдельности. Вообще же, за все время, прошедшее с момента появления первой части, Till the End of Time стала лишь вторым выпуском, добравшимся не то что до берегов Европы – до Америки! Хотя сегодня ситуация исправляется, и свет увидел римейк самой первой Star Ocean, в то время мало кто мог назвать себя знатоком и человеком, хорошо разбирающимся во всех сюжетных перипетиях или истории здешнего мира. Судьба, однако, оказалась благосклонна, и за пределами Японии Till the End of Time завоевала огромную популярность, в том числе и благодаря характерным для Star Ocean чертам, которые воспринимались как «хардкорные элементы геймплея JRPG старой закалки», что бы это ни значило.

Четвертой частью многочисленных поклонников-европейцев одарят уже летом. На сей раз политика tri-Ace принципиально иная: студия действительно выждала время перед тем, как представить новый проект, и выбрала удивительную для японского разработчика платформу – Xbox 360. В подобном ходе, однако, неправильно было бы усматривать хитрый план или что-либо в том же роде. Чтобы сделать отличную игру, tri-Ace остановилась на уже привычной платформе, успех которой в Стране восходящего солнца – всего лишь дело времени. Примером тому может послужить хотя бы Infinite Undiscovery, тоже разработанная tri-Ace и снискавшая определенную популярность в азиатском регионе. **СИ**

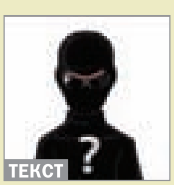
Посередине: Разобраться в боевой системе Star Ocean всегда было достаточно просто. Сражаться приходилось много, но обычно противников удавалось победить за одну минуту или того меньше.





ТРЕТИЙ ЗАКОН НЬЮТОНА: ПИРАТСТВО И АНТИПИРАТСТВО





Семен Кобылин

В 1439 году в Европе появился первый печатный станок с наборным шрифтом, что позволило сравнительно дешево и быстро распространять данные, записанные на бумаге. И хотя само понятие авторского права стало актуальным лишь спустя три столетия, использование станка способствовало интеллектуальному пиратству – то есть незаконному воспроизведению и распространению интеллектуальной собственности. Следующим этапом стала постройка в 1946 году в США первой универсальной электронной цифровой вычислительной машины «Эниак» (ENIAC). Далее ЭВМ развивались, совершенствовались, миниатюризировались, пока в начале 70-х не начали использоваться первые микросхемы, открывшие путь к созданию компьютеров в современном понимании этого слова. Программы для тогдашних ЭВМ, как правило, сохранялись на перфокартах или магнитной ленте. Считывающие и записывающие устройства были громоздкими и дорогими, да и компьютеры могли себе позволить лишь крупные организации, в основном военные или научные. Только в 1976 году появляется первая в мире 5-дюймовая дискета и, соответственно, дисковод для ее чтения и записи. В



Так выглядела работа с системой Lenslok.



Кодовое колесо из The Curse of Monkey Island.



Программы в компьютер «Эниак» вводили, изменяя положение переключателей и кабелей. Конечно, ни о каких «пиратских копиях» речи идти не могло.



Решить эту загадку в King's Quest VI без руководства было невозможно.



К игре StarTropics (1990) прилагалось бумажное письмо от дядюшки главного героя. Чтобы узнать код запуска компьютера субмарины, нужно было обмакнуть письмо в воду.

1981 году IBM представляет 3-дюймовую дискету, которая впоследствии становится индустриальным стандартом, так как используется в наиболее распространенном персональном компьютере 80-х годов – IBM PC. Именно тогда возникает термин «компьютерное пиратство» – нелегальное распространение информации и программ на магнитных дискетах. Разумеется, оно затронуло и набиравшую обороты индустрию компьютерных развлечений. В то время как издатель и разработчик игры тратили силы, время и деньги на создание, продвижение и поддержку своих продуктов, получая при этом прибыли с продаж, пираты тоже обогащались, но несли гораздо меньшие расходы. Обусловлено это было именно дешевизной и простотой копирования информации.

В итоге денежки уходили пиратам, а правообладатели их недополучали – что не могло их не волновать. Стали появляться специальные средства, препятствующие свободному копированию и запуску незаконно воспроизведенных программ. Началась эра Copy Protection.

Линзы и колеса

Первые механизмы защиты были настолько же смешными, насколько и изощренными. Например, в версии Elite (1985) для ZX Spectrum использовалась система Lenslok. Суть ее заключалась в том, что после загрузки игры на экране отображался код, необходимый для запуска. Прочитать его можно было только с помощью специального устройства, состоящего из нескольких увеличительных стекол. Устройство необходимо было калибровать под разные диагонали мониторов, но порой и оно не помогало хоть что-то разобрать.

Кроме того, в 80-90 годы была распространена защита, отсылавшая пользователя к бумажному руководству или иным прилагаемым к игре печатным материалам. Предполагалось, что у владельца пиратской копии их нет. Иногда игроков просили просто назвать такое-то слово в такой-то строчке на такой-то странице мануала, как, например, в оригинальной King's Bounty (1990). Увы, пираты быстро обошли эту преграду, прилагая к украденной версии файлик со списком нужных слов и указанием их «координат» в руководстве. Достаточно было его распечатать, чтобы иметь под рукой удобную шпаргалку.

В Wasteland (1988), предшественнице Fallout, использовалась еще более мощная защита (мы рассказывали о ней в №8 «Страны Игр» за 2005 год). Напомню, там в бумажную документацию входил список нумерованных фрагментов текста. В определенные моменты игра, вместо того чтобы выдать описание локации или ситуации, говорила: «Читайте абзац 16». Если у игрока не оказывалось под рукой «абзацев», ему оставалось только догадываться, куда он попал и что там произошло.

В руководстве к King's Quest VI (1992) содержалось сразу несколько важных подсказок – карта лабиринта, стишок, позволявший решить одну из головоломок, и «древний алфавит», без помощи которого игрок никак не мог пройти необходимое испытание.

К квесту Curse of Monkey Island (1997) прилагалось колесо с половинками лиц пиратов, названиями островов и датами. Для запуска игры нужно было посмотреть на портрет и воспроизвести его с помощью колеса, чтобы ответить на вопрос вроде «В каком году этого пирата повесили на Ямайке?». Мрачноватый намек на судьбу, ожидающую владельца нелегальной копии!

Самые хитрые разработчики вставляли «проверку подлинности» не в начало, а в середину игры. Пираты, удостоверившись, что игра запускается, не утруждали себя «техподдержкой», а пользователь, приобретя нелегальный продукт и поиграв полчаса-час, внезапно обнаруживал, что попал в безвыходную ситуацию. Фактически, получалось, что пират распространял своеобразную демоверсию, в конечном счете работая в интересах издателя.

С удешевлением сканирующих и копировальных устройств и распространением Интернета «сверка с документацией» изжила себя. Вообще, технический прогресс, как правило, помогал пиратам дешевле, быстрее и проще копировать и распространять свою продукцию.

Естественно, защищали от копирования и аудиокассеты, игры на которых распространялись для тогдашних компьютеров – Apple II, Commodore 64, ZX Spectrum.

В начале пленки записывался специальный загрузчик, который читал последующий зашифрованный сектор. К сожалению, это не особо помогало – игры по-прежнему было довольно легко переписать даже просто с магнитофона на магнитофон, а в России пираты иногда умудрялись распространять их по радио, так как блоки данных записывались последовательностями звуковых сигналов, напоминающими «голос» современного модема. Кроме того, создавались и специальные программы, позволяющие загрузить игру в память и потом скопировать ее на новую кассету.

Впоследствии наибольшее распространение получили технологии защиты магнитных дисков от копирования, основанные на изменении адресов и меток секторов и данных. В 1980 году появилась программа Locksmith, с ее помощью удавалось дуплицировать защищенные таким образом дискеты. Однако производители защит довольно быстро выяснили, как программа работает, и перешли к следующим технологическим решениям – варьированию плотности дорожек. Геометрия записи измерялась специальными программами и не могла быть воспроизведена обычными бытовыми дисководами.

Чип спешит на помощь!

Игры, выпускаемые на картриджах, оказалось несколько сложнее копировать «в домашних условиях» – если дискеты были обычным легкодоступным носителем информации, широко применяемым в самых разных сферах, то достать «чистые» картриджи удавалось не каждому. Кроме того, например, в картриджи для NES встраивался специальный идентификационный чип, удостоверяющий подлинность носителя. Впрочем, было придумано несколько вариантов обхода этой защиты – например, устанавливать на картридж схему, вызывающую перепад напряжения, отключающий систему аутентификации. Некоторые пиратские игры (например, релизы австралийской компании HES) использовали легальный картридж как «посредник» между подделкой и консолью – вы вставляли картридж HES в приставку, в него втыкали любой «правильный» картридж, и приставка, «общаясь» с его чипом, думала, что все в порядке.

Наконец, кто сказал, что копия игры должна работать с того же носителя, что и оригинал, – или на той же платформе? Развитие эмуляторов позволило распространять игры для «трудноломаемых» систем на обычных дискетах, CD и DVD. Хотя почему обязательно распространять? Российский закон об авторском праве (а равно и законодательство многих других стран) позволяет делать архивную копию программы на случай утери или повреждения оригинала. Разумеется, многие программы и устройства, официально созданные для этой благородной и вполне законной цели, также использовались пиратами.

Компакт-риск

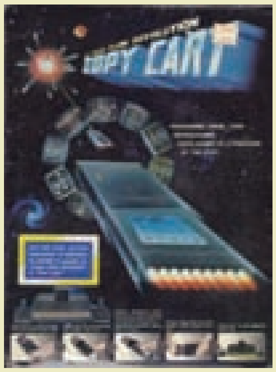
В конце 70-х годов появился новый носитель данных – компакт-диск. Однако принципы защиты остались примерно теми же, что и раньше – изменение плотности дорожек, запись информации в те области, куда бытовой пишущий дисковод писать не может, и т.п. Пионерами в области защиты

Комикс The Adventures of Lane Mastodon, лежавший в коробке с текстовым квестом Leather Goddesses of Phobos (1986), мог не только вызвать головную боль при рассматривании его через красно-синие очки, но и помочь пройти катакомбы в игре.



Wasteland: «Вы входите на территорию пустынных кочевников. Читайте абзац 2».





В 1983 году компания Vidco распространяла продукт под названием Vidco copy cart. С помощью прилагавшегося в комплекте «копира» можно было переписать данные с любого картриджа для Atari 2600 на этот «резервный картридж». Разумеется, заниматься пиратством в промышленных масштабах с помощью такой штуковины было нельзя – стоила она немногим дешевле обычного картриджа с игрой.



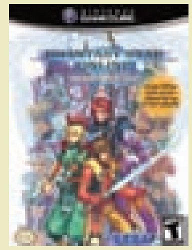
Экран программы-копировщика Tape-File Copy (ZX Spectrum).

Уязвимым местом консоли Dreamcast стала ее способность читать, помимо специальных GD-ROM, обычные компакт-диски. В середине 2000 года хакеры из пиратской группы Utopia забили последний гвоздь в крышку гроба Dreamcast, выложив в Сеть образ загрузочного диска, с помощью которого можно было запускать на приставке копии игр, записанные на обычных болванках. Правда, так как объем CD был меньше, чем вместимость GD-ROM (1.2 Гб), некоторые релизы приходилось урезать, выкидывая, как и в случае с переписыванием «сидюков» на дискеты, музыку и видео, либо снижая их качество.

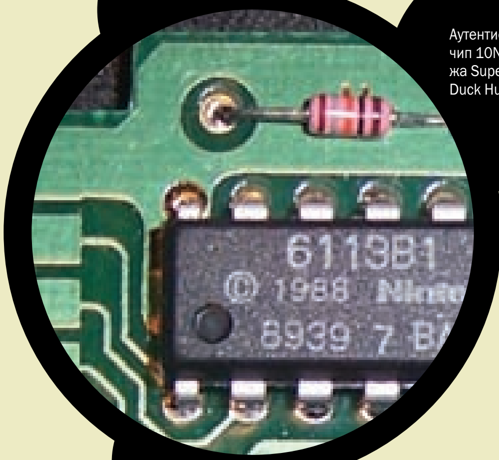




Ныне прекратившая свое существование компания Bung Enterprises создала целую серию устройств резервного копирования игр для самых разных консолей. На снимке: Game Doctor SF VI для SNES.



Пираты долго бились над защитой GameCube. Игры к этой консоли выпускались на дисках особого формата, снабженных специальным внутренним кольцом вроде штрих-кода, по которому осуществлялась аутентификация носителя. В 2002 году на GameCube вышла MMORPG Phantasy Star Online Episode I & II. Именно она стала «троянским конем», позволившим хакерам пробраться внутрь консоли, – для этого достаточно было подменить в момент обращения игры к Интернету сервер Sega на свой, с которого удавалось загрузить небольшие исполняемые файлы. Это помогло понять, как прочитать содержимое игрового диска, потом пираты научились передавать образ диска по сетевому кабелю на компьютер и, наконец, загружать обратно и запускать. Увы, недостаток очевиден – чтобы запускать пиратские игры, нужен диск с Phantasy Star Online и сетевой адаптер. А когда научились взламывать иначе, консоль уже стала неактуальной.



Аутентификационный чип 10NES из картриджа Super Mario Bros./Duck Hunt.



от копирования компакт-дисков были компании LaserLock, Macrovision (создатели защиты SafeDisc) и Sony (SecuROM). Надо сказать, что пока не появились записывающие устройства, проблемы неконтролируемого распространения копий компактов особо не стояло. В основном хакеры взламывали программы, перезаписывали их на дискетки, часто выбросив «ненужное» – видеоролики, саундтрек, – и таким образом продавали сразу без защиты. С появлением рекордеров поставщики защит стали больше внимания уделять надежной привязке софта к носителю. В 1998 году российская компания Protection Technology представила прототип защиты, отличающийся повышенной надежностью. Кроме того, был реализован инновационный метод проверки диска на подлинность, позволяющий легко печатать партию защищенных дисков на любом репликационном заводе. Впоследствии эта защита получила название StarForce и снискала репутацию наиболее надежной.

Дорога в облака

Нынешняя повсеместная интернетизация накладывает свой отпечаток на проблему пиратства. Как никогда ранее стало легко распространять контрафактный контент. Помимо этого, программы для эмуляции оптического носителя сегодня представляют собой весьма мощные инструменты обхода различного рода защит, привязанных к диску. В этом смысле можно сказать, что эра copy protection заканчивается. Сегодня надежная защита должна использовать все преимущества Интернета. Онлайн-авторизация купленной игры представляется в данный момент наиболее надежным способом защиты – как минимум, позволяя удостовериться, что используемый игроком ключ не только правильный, но и уникальный. А если верить визионерам, уже довольно скоро мы вообще перестанем покупать электронные развлечения на дисках или даже скачивать их в теперешнем значении этого слова. Даже однопользовательские игры будут запускаться с «хозяйских» серверов, которые будут только воспринимать вводимые нами команды, производить все вычисления и присылать обратно картинку, передаваемую по «толстому» интернет-каналу. Жить пиратам станет гораздо труднее – но до этого светлого будущего нам (особенно если говорить о России) еще далеко.



Сервис OnLive предложит геймерам запускать игры с удаленных серверов через плагин к браузеру.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ ПАТЕТИЧЕСКАЯ



Сами авторы World of Goo распространяли PC-версию без защиты, однако русская версия от «Акеллы» вышла со «Старфорсом».



Скачиваемое дополнение Epilogue к игре Prince of Persia (2008) вышло только на консолях. Связан ли этот факт с тем, что версия для PC была выпущена на Западе без защиты?



В июле 2008 года компания Ubisoft выпустила патч к PC-версии игры Rainbow Six Vegas 2. Однако он запрашивал проверку диска даже у тех пользователей, кто скачал игру, приобретя ее в сетевых магазинах. Техподдержка не нашла ничего лучше, как выложить... пиратский «хак», отвязывающий игру от диска. Файл вскоре был убран с сайта Ubisoft, но не раньше, чем породил волну дискуссий на тему «Считается ли использование нелегально модифицированного файла его оригинальным владельцем без разрешения автора модификации пиратством?».

Теперь хотелось бы немного поговорить о самом пиратстве.

Бытует мнение, что скачивание нелегального контента не является воровством. Если вы переписали у друга игру, то у вашего приятеля она все равно останется, и он сможет ей воспользоваться в полной мере. Прямым воровством это назвать нельзя, так как то, что украли, остается у обладателя. Правильно? Неправильно. На самом деле владельцем игры является издатель, а приобретая в магазине диск, вы, по сути, лишь получаете право на использование одной ее копии теми способами, которые оговариваются в лицензионном соглашении (если оно само, конечно, не противоречит законодательству). Пират не отнимает у геймера игру, он лишает правообладателя части прибыли и права распоряжаться интеллектуальной собственностью по своему усмотрению.

Как-то разработчик игры «Три богатыря» опубликовал в своем блоге впечатления от мониторинга пиратских сайтов. Он ужаснулся тому, что прочитал на торрентах, где полным ходом шла раздача пиратской версии его игры. Пользователи благодарили за отличную вещь – не разработчика, а раздающего торрент! Некоторые говорили, что было бы здорово, если бы поскорее вышло продолжение и его тоже удалось бы с торрент-трекера скачать. Один написал так: «Скачал игру и подарил ребенку, спасибо этому ресурсу, что вы есть!».

Так как же люди оправдывают использование нелегальных версий?

Говорят, что игры выпускаются плохого качества и содержания, и грех тратить на них деньги. Приведем пример государства, которое собирает налоги на дороги или на медицину. Чем больше собираемость налогов – тем выше качество дорог. Так как дорогами пользуются все, то и налог собирается со всех. Если денег на обслуживание дорог не хватает, состояние их ухудшается. Аналогичная ситуация и в игрострое: нет окупаемости игры – нет продолжений, нет соответствующей технической поддержки, нет новых хороших вещей.

По словам Майкла Расселла, бывшего руководителя отдела тестирования Ritual Entertainment (интервью было взято в 2006-м, а в следующем году компания прекратила свое существование), пользователи пиратской продукции чаще обращались в техническую поддержку, чем легитимные пользователи – постепенно количество «халявщиков» превысило число тех, кто заплатил за игру (в данном случае речь шла о Sin Episodes: Emergence), в пять раз! И понятно почему – те, кто купили Emergence легально, получали все патчи автоматически через Steam, а обладатели «левых» версий то и дело натыкались на баги, давно исправленные патчами. Получается, что Майклу приходилось тратить свое время на людей, которым он и не должен был помогать. Интересно, что, вычислив пирата, Майкл обращался не в полицию, а... к провайдеру: «Официальные защитники правопорядка приравнивают пиратство к мелкой краже. <Игра стоит> меньше ста баксов – ерунда. А вот провайдеры относятся к вопросу гораздо ответственнее – ведь пираты отъедают львиную долю пропускной способности каналов связи. Так что, если у них появляется легальный повод отклю-



Плакат 1989 года, выпущенный Европейской ассоциацией производителей развлекательного ПО (ELSPA). Подпись гласит: «Тот, что справа, участвует в распространении краденого». Странное уточнение.



Напомним, что суть протокола обмена файлами BitTorrent, в честь которого названы неоднократно упомянутые в нашей статье «торренты», в следующем: когда владелец файла открывает доступ к нему в сети, все желающие, получив ссылку на файл (называемый «зерном», seed), могут начать его скачивать. Каждый загруженный ими фрагмент данных также становится доступным всем пользователям сети – «зерно прорастает». Таким образом, чем больше человек скачивают файл, тем быстрее идет этот процесс и тем меньше нагрузка на канал каждого из них. Поскольку при таком размножении файлов не существует центрального сервера, найти «виноватого» в случае, если копированию подвергаются защищенные авторским правом произведения, практически невозможно.



В сентябре 2008 года продажи Sins of a Solar Empire достигли полумиллиона копий при бюджете меньше $1 млн, притом что игра не была защищена от копирования. Как говорит Брэд Уорделл: «Мы делаем игры, ориентируясь на тех, кто их купит. Когда мы решаем, что будет и чего не будет в игре, пираты права голоса не имеют».

В игру Warfare (2008) была заложена антипиратская мина замедленного действия – обладатели нелегальной версии в какой-то момент обнаруживали, что не могут посадить на землю свои вертолеты, а значит, и пройти миссию.



чить пирата, они этому только рады». Не хотелось бы проводить параллели с Россией, но – сколько бы ни проходило рейдов, какие бы новые законы ни принимались, найти магазинчик – не какой-нибудь развал, а киоск или даже целый павильон, – торгующий пиратской продукцией, даже в центре Москвы не составляет труда. Что уж говорить о периферии. И эти люди, надо полагать, являются зарегистрированными предпринимателями и платят налоги. Поможет ли в борьбе с ними защита от копирования? Вновь процитируем Расселла: «Защита борется только с бытовым пиратством. Все более мощные способы имеют смысл только в том случае, если они не стесняют клиента».

Да, некоторые утверждают, что системы защиты от копирования и взлома – вредоносное ПО. Защиту никто не любит: ни добросовестные пользователи, у которых могут возникнуть проблемы, ни пираты, вынужденные денно и нощно трудиться, ломая ее, ни правообладатели, платящие деньги держателям соответствующих технологий и терпящие негативные отзывы на своих форумах. Генеральный директор Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) недавно так выразился, комментируя шумиху вокруг защиты на игре Spore (напомним, что изначально одна копия игры позволяла провести лишь две онлайновых активации без возможности деактивации, однако пойдя навстречу недовольной публике, это количество увеличили до пяти): «Лично я не люблю защиту, она мешает пользователям. Но существует проблема, называемая пиратством. Мы работаем над этим и внедряем такие решения, которые не замечают 99,8% пользователей. Но для оставшихся 0,2% защита становится проблемой, и они собираются в онлайне, где шумно критикуют и протестуют против этого».

Также среди потребителей существует мнение о том, что из-за защиты снижаются продажи, так как честно заплатившие за игру испытывают неудобства и им легче скачать пиратскую версию. По этой теории, игры с ненавязчивыми методами защиты или вообще без нее должны продаваться хорошо. Что ж, возьмем конкретный пример: на Assassin's Creed, Crysis, Call of Duty 4 стояла совсем простенькая защита, без драйверов и других ухищрений. Так вот, их качали не меньше, а даже больше, чем игры, защищенные сильно. Недавно вышедший Prince of Persia на Западе не снабжался защитой вообще. В результате на всех торрент-трекерах за первые же сутки новинку скачали десятки тысяч раз. Крис Истон (Chris Easton), один из сотрудников Ubisoft, отвечающий за связи с общественностью, так прокомментировал этот шаг: «Многие утверждают, что выбирают «пиратки», потому что DRM*-системы вредят компьютеру. «Принц» покажет, насколько честны эти люди. Думаю, не очень».

Заметим, впрочем, что говорить о пользователях торрентов как о «потерянных клиентах» не вполне корректно – нельзя с уверенностью сказать, что, не будь у них возможности заполучить игру даром, они бы дружными рядами направились в магазины покупать лицензионную версию. Такого мнения придерживается, например, Брэд Уорделл (Brad Wardell), президент компании Stardock. CD-версия выпущенной Stardock космической стратегии Galactic Civilizations

***DRM – Digital Rights Management, технические средства защиты авторских прав.**

Надо сказать, что призвать пиратов к ответу не так просто, как кажется. Создателям крупнейшего торрент-трекера The Pirate Bay неоднократно угрожали представители самых разных компаний, ссылки на интеллектуальную собственность которых появлялись на сайте. Ответ (за вычетом откровенных издевательств) в большинстве случаев сводился примерно к следующему: «Во-первых, ваши файлы не хранятся на наших серверах; во-вторых, мы в Швеции, а вы в Америке (Великобритании и т.д.), и ваши законы об авторском праве здесь не действуют». В 2006 году в офис The Pirate Bay нагрянула полиция (многие считают, что рейд был проведен под давлением США). Серверы и другое оборудование были изъяты, а создателей сайта забрали для допроса. Однако уже вечером их отпустили, и сайт вскоре продолжил свою работу – формально в ней не было найдено ничего криминального.

История продолжилась в конце прошлого года, когда против создателей The Pirate Bay было выдвинуто обвинение в «способствовании нарушению авторских прав». 17 апреля 2009 года трое администраторов сайта и покровительствовавший им бизнесмен были признаны виновными, приговорены к году тюрьмы и оштрафованы на общую сумму 30 млн. шведских крон ($3.62 млн.). Впрочем, приговор был вынесен в отсутствие обвиняемых, которые готовятся опротестовать решение суда.





От возмездия летучего антипиратского отряда не ушли и хитрецы, рассылавшие каталоги нелегально распространяемых игр по почте.



Другой плакат ELSPA рассказывал о двух школьниках, сдавших властям учителя-пирата и получивших награду - 1000 фунтов!

II не имела защиты вообще (серийный номер требовался только для загрузки обновлений и мог быть использован многократно). Лишь в первый день продаж через торренты было скачано более 30 тыс. копий. Когда мы спросили Брэда, не жалеет ли он, что не защитил свои игры, Уорделл ответил: «Наша работа – увеличить продажи, а не бороться с мировым пиратством. Согласно отчетам NPD Group, Sins of a Solar Empire оказалась самой продаваемой PC-стратегией в прошлом году. Мне кажется, это означает, что мы идем правильным путем. Я всегда считал, что урон, наносимый пиратами, не столь уж и велик – создавая неудобства легальным пользователям, мы теряем больше. Лучший способ поднять продажи – сделать так, чтобы людям было просто стать нашими клиентами. Наш новый продукт, Demigod, также будет издаваться без защиты. Не то чтобы я был в принципе против нее. Если она не даст пиратам скопировать нашу игру и не помешает обычным покупателям, я воспользуюсь ей. Мне просто не нравится защита, которая заставляет честного клиента чувствовать, что с ним обращаются, как с преступником». Ему вторит продюсер World of Goo Рон Кармел (Ron Carmel): «Ставя на игру защиту, вы обращаетесь с честными людьми как с преступниками, а настоящие пираты, запустив «крякнутую» версию, будут чувствовать себя более комфортно – им-то не придется возиться с ключами и DRM-софтом. Я понимаю, что крупные издатели, работающие в основном с розничной продажей, борются с рынком подержанных игр, который, безусловно, отъедает у них прибыль. Но не думаю, что в рамках цифровой дистрибуции защита от копирования имеет какой-то смысл». Впрочем, заметим, что World of Goo вышла не только на PC, но и на WiiWare, где с защитой дело обстоит лучше.

В последнее время многие ведущие специалисты отрасли с сожалением отмечают, что платформа PC медленно, но верно сдает свои позиции консолям. Известные студии, такие как Crytek, id Software, Epic, Infinity Ward, утверждают, что именно пиратство вынуждает их распылять силы и бросать все больше и больше ресурсов на разработку и портирование своих творений на консоли. От этого задерживается выход новых игр, да и появляются они с большим количеством багов и недоделок. Сегодня многие крупные и многообещающие тайтлы, такие как GTA 4, например, вначале делаются для консолей, а уж потом для PC. Думаю, не за горами то время, когда хорошие проекты будут выпускаться только для приставок.

Воровство очень серьезно сказывается на компаниях-разработчиках. Снова процитируем Майкла Расселла: «Я видел, как из-за проблем с пиратством закрывались студии, люди лишались крыши над головой. Я знаю, что говорю, потому что испытал это на себе, и очень грустно наблюдать, что многие пытаются оправдывать пиратство». Один из разработчиков мегахита Call of Duty 4: Modern Warfare записал в своем блоге под заголовком «И они еще удивляются, почему так мало делается игр под PC»: «Мы порадовались, что так много людей играет в COD4 по сети, однако нас неприятно поразило то, что огромное их количество использует пиратские версии игры и ворованные дисковые ключи. И это только в онлайне!».

Руководитель группы разработчиков Doom 3 Тодд Холленсхэд (Todd Hollenshead) из id Software, выступая на Game Developers Conference в 2008 году, сказал: «Неистовое пиратство ставит под угрозу всю индустрию компьютерных игр. Есть серьезные проблемы с тем, как геймеры относятся к варезу и хакерам. На них смотрят как на иконы.



В 1992 году американская ассоциация издателей программного обеспечения провела антипиратскую акцию Don't Copy That Floppy. В рекламном ролике кампании тинейджер Кори пытался скопировать игру со школьного компьютера на свою дискету, только чтобы с удивлением увидеть, как на экране появляется рэппер MC Double Def DP (Disk Protector) и читает Кори и его подружке хип-хоп-лекцию о том, что над программой работает 20-30 человек, и если они не получат за свой труд денег, то мы вскорости останемся и без игр, и без полезного софта. Кори, вняв голосу Ди-Пи и коллектива разработчиков Neverwinter Nights (*другой* Neverwinter Nights, MMORPG- предшественницы нынешнего сериала), делает правильный выбор.

Ролик показывали американским детям на уроках информатики, но история умалчивает, помогла ли эта кампания снизить уровень пиратства. Не исключено, что школьники, наоборот, сознательно пытались переписывать казенные игрушки на свои дискеты, надеясь вызвать дух Disk Protector'а. Однако многие из тех, кому посчастливилось посмотреть этот ролик в юности, признают, что в последние годы действительно перестали копировать дискеты.

Хотя современные средства антипиратской защиты гораздо совершеннее, чем 16 лет назад, подобными увещеваниями не пренебрегают до сих пор. Статья, которую вы сейчас читаете, – тому пример.



Кажется, здесь всем пользователям пиратской продукции предлагаются бесплатные полицейские шлемы.





Английская «горбушка», которую живописует этот плакат, на удивление похожа на московскую середины 90-х годов.

Быть среди хакеров, вращаться в их среде, считается очень престижным. Любители игр для PC должны осознать тот факт, что они плюют в колодец, из которого пьют сами».

А тем временем геймеры удивляются: «Зачем вообще защищать игры от копирования? Ведь все равно сломают!». Защита не ставит своей целью спасти игру навечно. Главная задача – предотвратить появление пиратских релизов в пик продаж, а это первая неделя, от силы месяц после премьеры. Драконовские меры, осуждаемые пользователями, – абсолютно необходимая вещь для разработчиков и издателей, которые вкладывают свои собственные деньги в разработку, раскрутку и последующую поддержку игры. А сегодня это стоит недешево: по данным журнала «Секрет Фирмы», стоимость лицензии на издание хорошей западной игры для российского издателя составляет $1 млн. А что касается всей технологической цепочки, в случае, если проект отечественный, от идеи до отгрузки первой партии лицензионных дисков дистрибьюторам, то цифра эта возрастает до $10-15 млн. Если издатель вернет вложенные деньги, то это уже хорошо. А если вернет их с прибылью, то это просто здорово и случается нечасто. Прибыль направляется издателями на поддержку молодых и перспективных команд разработчиков. А ведь именно они создают для нас удивительные виртуальные миры и вселенные. Надо ли говорить, что низкие продажи означают скорую коммерческую смерть как всего проекта и его возможных продолжений, так и людей, его сделавших.

Разумеется, защита носителей – не единственный способ противостоять пиратам. С ними вполне реально конкурировать, оперативно предоставляя игру для покупки всем желающим в день релиза, предлагая бесплатные обновления, наконец, снижая цены. Здесь примером опять может послужить компания Valve со своим сервисом Steam. Приобретая игру на Steam (безусловно, защищенную), мы автоматически «подписываемся» на все обновления к ней – пусть многие и ворчат, что их скачивание часто мешает просто «сесть и поиграть», но именно благодаря бесплатным апдейтам любители Team Fortress 2 до сих пор играют в этот командный шутер, а их ряды все пополняются, хотя с релиза прошло уже около полутора лет. Steam удобна также и тем, что купленную игру вы можете инсталлировать на любое количество компьютеров, причем даже не имея физической копии – достаточно лишь установить клиент, войти в свою учетную запись и скачать необходимые файлы. Если же говорить о ценах, то недавний эксперимент, проведенный Valve, показал, что после того как цена зомби-боевика Left 4 Dead была на один уикэнд уменьшена в два раза, продажи ее выросли на 3000 процентов – в 30 раз! «Конечно, но на торрентах игры раздаются бесплатно!» – может сказать кто-то. Как конкурировать с этим? Осваивать различные модели free-to-play (мы рассказывали о них в 13 номере за прошлый год). Бесплатные игры можно распространять даже в тех же торрентах, а деньги получать, скажем, от продажи виртуальных вещей, размещения в играх рекламы или от подписчиков, добровольно решивших платить за игру в обмен на некоторые преимущества. Так или иначе, нужно, чтобы покупатель, приобретая игру, понимал, что он платит не просто за болванку или архив с файлами, а за сервис, набор услуг, который он никогда не получит у «неавторизованных дилеров». Нельзя поставить на диск защиту, выбросить его не прилавок и спать спокойно. Пираты не дремлют. **СИ**

Хидео Кодзима



ТЕКСТ
Хайди Кемпс

Как вы наверняка уже знаете (например, из нашего репортажа, который опубликован в этом же номере «СИ»), Хидео Кодзиму, создателя сериала Metal Gear Solid, пригласили выступить с речью на мартовской Game Developers Conference. Мы воспользовались этим, чтобы договориться об эксклюзивном интервью с мэтром и расспросить его о будущем студии Kojima Productions и сериала Metal Gear Solid.

? Теперь, когда вы завершили работу над MGS4, не собираетесь ли заняться новинками калибром помельче, чтобы дать себе передышку?

Нет, вряд ли. Над чем мне действительно хочется трудиться, так это над большими проектами. Вернее, лично я бы был не против взяться за что-нибудь менее грандиозное. Но когда я думаю, сколько мне еще осталось лет жизни, то решаю, что лучше уж потрачу это время на значительные дела. *смеется*



? Как вы сказали в недавнем интервью журналу Famitsu, вы производите что-то вроде «переоценки» Kojima Productions в этом году, сравнивая ее с западными компаниями. Более того, вы объехали несколько зарубежных студий – что вам дали эти путешествия?

В Kojima Productions всегда работали в основном японцы. Мы производим наши игры в Японии и продаем по всему миру. Так продолжается уже более десяти лет. Все это время нам никто не диктовал, как вести дела, но я почувствовал, что пора обратиться к опыту других стран, и отправился в путь. Конечно, Kojima Productions всегда остается частью Konami, а у Konami много подразделений, как вы знаете. Мы присматривались и к ним тоже, но подумали, что полезней сделать еще один шаг и взглянуть, как устроены дела в студиях, которые Konami не принадлежат. Было немало сюрпризов – порядки у иностранцев сильно отличаются от того, к чему мы привыкли в Kojima Productions! Вот я и прикидываю, какие меры нужно предпринять Kojima Productions, какие методы перенять, чтобы измениться к лучшему и остаться сильной международной студией. Возможно, нам следует пересмотреть решения относительно тех сфер, в которых, как мы считаем, Kojima Productions уступает конкурентам. В том-то и был весь смысл этих туров. Нас интересовали не столько технические вопросы, сколько способы рекламирования продукции, выстраивания отношений внутри команды. Такие моменты мы стараемся подметить, перенять и использовать для обучения.

? Известно, что в колледже вы изучали экономику, что для геймдизайнера довольно необычно.

О, да *смеется*

? Вам что-нибудь из этих знаний пригодилось в геймдизайне?

По правде говоря, нет. *смеется* Если честно, очень много японских студентов на деле вовсе не изучают то, что, как они утверждают, является их основным предметом. Хотя я говорю, что получил экономическое образование, это вовсе не значит, что я очень много изучал экономику. Нет, конечно, я и не отлынивал, но просто в японских колледжах все устроено несколько иначе, чем на Западе. Мы попутно изучаем дисциплины, которые также относятся к экономическим – маркетинг, например, или что-то совсем другое – скажем, английский или даже третий язык берем. Гораздо больше можно узнать, если изучаешь целую область знания, а не только один предмет. Недавно Kojima Productions участвовала в создании игры о торговле валютой и ценными бумагами, так что, можно считать, познания в экономике пригодились.

? И вы изучали иностранный язык?

Да, испанский. *смеется*

? Konami только что выпустила Metal Gear Solid Touch для iPhone/iPod Touch. Вы имеете к этому какое-нибудь отношение? А что скажете в целом об играх для iPhone?

Идея сделать выпуск MGS для iPhone принадлежит мне, но непосредственно ее воплощением в жизнь занимались другие люди. Я выступил, скорее, продюсером, руководил командой. Если вам интересно, почему у меня возникла такая идея, отвечу: подумалось, что в ближайшем будущем появятся аппараты, на которых будет доступно все: музыка, фильмы, видео, телефон, игры, Интернет. Именно iPhone я тогда не имел в виду, скорей просто подобные устройства. Видите ли, DS, PSP, PS3 – те консоли, для



которых мы создавали наши произведения, – были заточены под игры. Но вот вышла новая платформа, и на ней возможно все. Мне требовалось поэкспериментировать – узнать, что произойдет, если для такого устройства выпустить что-нибудь игровое. Ведь целевая аудитория окажется совсем другой! DS и PSP покупают геймеры, не так ли? Но обладателям iPhone и iPod Touch, возможно, потребовался телефон, плеер или мобильный Интернет, а электронные развлечения – всего лишь довесок. Тут нужен был совсем другой подход. Так что нас очень интересовало, как публика отреагирует на MGS Touch: хотелось понять, как мы можем наши основные, «геймерские» проекты преподнести менее увлеченной играми публике.

? С недавних пор в Стране восходящего солнца наметился тренд: выпускать новинки в ретро-стиле, как если бы они предназначались для устаревших платформ. Таковы, например, Mega Man 9 и Game Center CX. Вы начинали с MSX – не возникало ли желания вернуться к истокам?

Нет, мне это совершенно неинтересно.

? Что вы в таком случае думаете о таком подходе к геймдизайну в принципе – «новое ретро»?

Мне нравится идея стилизованных под ретро или упрощенных игр. На рынке должны быть представлены самые разнообразные произведения. Но, полагаю, моя задача в сложившейся ситуации другая – постоянно искать свежие идеи и использовать новые технологии. К тому же, мне это по душе. Так что лучше пусть «как бы ретро» играми занимаются другие геймдизайнеры.

? Silent Hill сперва разрабатывали японцы, теперь же к нему приложила руку западная студия. А вы как смотрите на сотрудничество с иностранными геймдизайнерами?

Не уверен, что первый опыт такого рода мы получим так уж скоро, но да, я заинтересован в сотрудничестве с ними. С Konami работают многие зарубежные студии, и я считаю, что все они по-своему особенные, у каждой свой подход – то есть, занимайся мы чем-то совместно, я бы не стал говорить «поступайте так, используйте такой-то цвет, поменяйте это». Я бы старался, чтобы они делали то, что умеют лучше всего, предоставил бы им свободу.

? На наш взгляд, первая часть MGS была по настрою антивоенной, затрагивала реальные проблемы нашего мира, касающиеся оружия массового поражения. Вторая также оказалась весьма злободневной, очень точно описывала настроения русских после поражения в холодной войне, говорила о контроле над информацией в современном обществе. Но третья и четвертая почти не касаются современности, напротив – в них появилось больше фантастического. В чем причина такого развития сериала?

Да нет, я не пытался сделать выпуски более фэнтезийными, чем раньше, использовал тот же подход, как и в случае с MGS 1 и MGS 2. А именно: описывал то, что, по моему мнению, способно стать угрозой в ближайшем будущем – через год или два. Возможно, MGS 3 кажется более фэнтезийной тем геймерам, которые не застали 60-е. Но я и остальные, выросшие в то время, думаю, находят немало пересечений между реальными событиями и вымышленными.







И про MGS4 не сказал бы, что она такая уж фэнтезийная. Я всегда размышлял, с какими проблемами столкнется общество в будущем – вроде действий Blackwater в Ираке. (Бывшая Blackwater, ныне Xe (произносится как «зи») – частная охранная компания с штаб-квартирой в США. Приказом от 2004 года временная администрация Ирака предоставила подобным организациям судебный иммунитет. 16 сентября 2007 года сотрудники Blackwater (наемники-иностранцы) открыли огонь по мирным иракским жителям, убив 17 человек, но местные власти до сих пор не могут призвать компанию к ответу. – *Прим. ред.*).

? К слову о MG1 и MG2 – собираетесь ли вы выпускать их римейки, или же, по вашему мнению, эта глава уже завершена и возвращаться к ней не стоит?

Думаю, что сейчас предлагать их обновленную версию не было бы так уж «круто» *смеется* Я не имею в виду, что игра не стоит свеч, но, скорее всего, лично ими не займусь. Если эту задачу возьмет на себя кто-нибудь другой, почему бы и нет?

? Возможно, это как раз то, чем могла бы заинтересоваться западная студия – делать римейк под вашим руководством.

В случае с Metal Gear, я считаю, римейком должна заниматься Kojima Productions. То, что вы ждете от Metal Gear, сможет воплотить в жизнь, вероятно, только Kojima Productions – я бы не поручился за остальные студии Konami. Но получи я предложение от зарубежной компании, которая действительно хочет перенести MG на современную платформу, то рассмотрел бы такой вариант.

? Стоимость разработки игр стремительно растет. Как вы думаете, сохранится ли эта тенденция и можно ли как-то остановить гонку? И еще – вы согласны с тем, что сейчас разрабатывать оригинальные проекты, не привязанные к существующим сериалам, более рискованно, чем раньше?

Что касается технологий, то стоимость их использования со временем падает. Однако если вам хочется сделать что-нибудь новое, расходы увеличатся, хотя размер затрат всегда можно будет предсказать. Как и в случае с голливудскими фильмами, до бесконечности счет раздуваться не будет, потому что цены в принципе уже определены. Нам необходимо считаться с тем, что игровая индустрия живет и здравствует за счет хитов. В прошлом дела обстояли иначе. Это довольно странно, но каждый продукт, который мы выпускали, в каком-то смысле оказывался хитом. Все считали, что преуспеть в этом бизнесе очень легко! Теперь же в сфере электронных развлечений дела ведутся точно так же, как и в любой другой отрасли: ситуация нормализовалась. Принимая решение о выпуске того или иного продукта, важно думать о его коммерческой целесообразности. Так что, как я считаю, в ближайшем будущем создание игр еще больше будет походить на производство голливудских кинокартин. Например, в прошлом, продюсер принимал непосредственное участие в создании проекта, но в самом скором времени разграничение обязанностей станет более четким: появятся «продюсеры», которые занимаются исключительно финансовыми вопросами, и собственно авторы проекта.

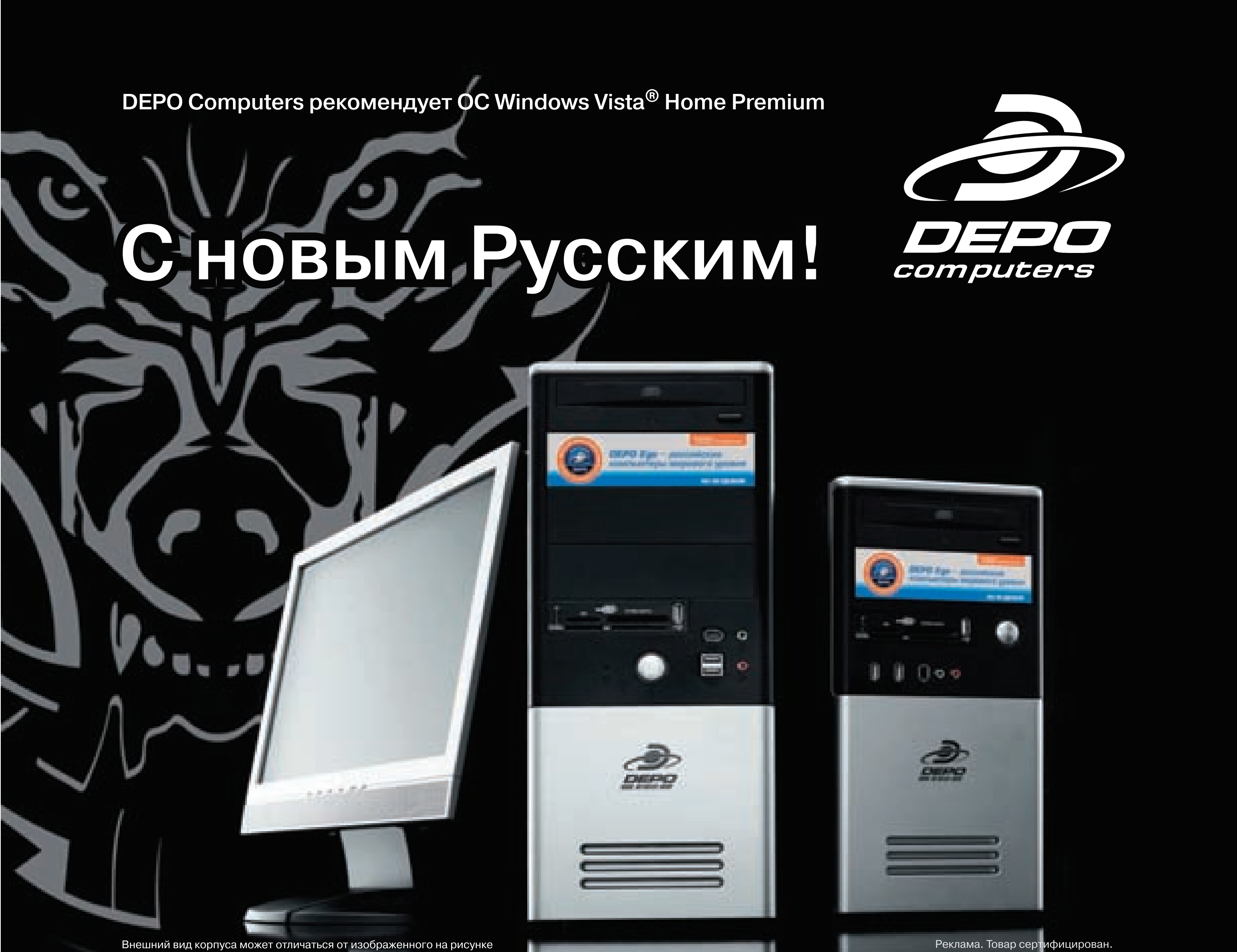
? Вы несколько раз говорили, что MGS 4 – это действительно последний выпуск MGS. Но потом как-то обмолвились: «Да, мы сделаем MGS5, если фэнам так хочется». Чувствуете ли вы, что успех сериала обязывает продолжать его, даже когда лично вы предпочли бы поставить в истории точку?

О да! *смеется* Мы не целиком принадлежим Konami, так что на нас давят не так сильно, как могли бы, но поскольку студия все же – часть издательства, а оно занимается деловыми вопросами, да, определенно есть и такие настроения – что надо продолжать успешный сериал.

? К слову о Konami – вы недавно продвинулись по служебной лестнице. Каковы теперь ваши обязанности?

Между прочим, меня об этом часто спрашивают журналисты. Откуда только вы все знаете? Даже жена оставалась в неведении! Моя роль, строго говоря, не изменилась. Я руковожу Kojima Productions и отвечаю за создание высококачественных игровых проектов, так что насчет этого не беспокойтесь! Единственное изменение – теперь у меня чуть больше обязанностей, связанных с передачей нашего успешного опыта другим командам в Konami. **СИ**





НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8531 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8531 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

- Процессор Intel® Core™ 2 Duo
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

Ищи знак Intel Inside®

Компания DEPO Computers

тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!







GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2009



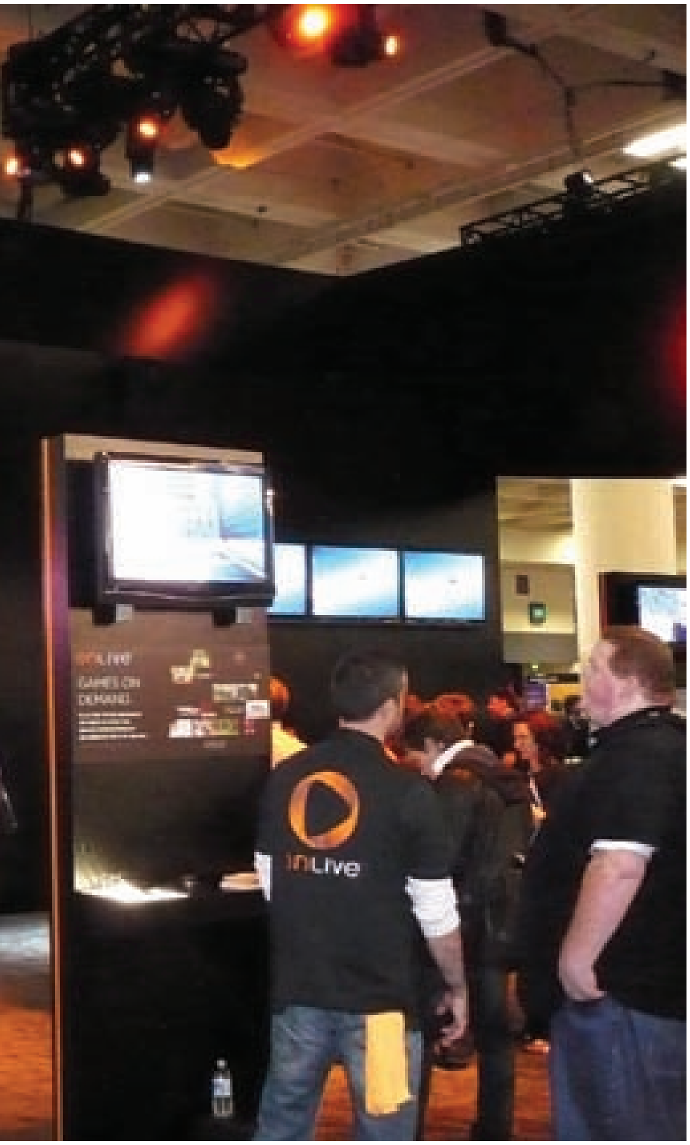
ТЕКСТ
Хайди Кемпс

Game Developer's Conference стоит особняком среди прочих ключевых для игровой индустрии выставок. В отличие от мероприятий вроде E3, Tokyo Game Show или лейпцигской (ныне кёльнской) Games Conference, на GDC обычно показывают и обсуждают не готовящиеся новинки, а игры, уже увидевшие свет, – от дорогостоящих хитов AAA-класса до собранных на коленке творений независимых разработчиков. Компании, которые заполняют экспозиционный зал красочными стендами, редко рекламируют игры – чаще всего представляют публике движки, инструменты по созданию лицевой анимации или же захвату движений. А если мимо пройдет известный геймдизайнер, можно смело биться об заклад – он прибыл на выставку не затем, чтобы анонсировать очередной мегапроект, а намереваясь поведать коллегам по цеху о сложностях и трудностях, с которыми столкнулся в работе.

Игровая индустрия переживает нелегкие времена, но те, кто впервые оказался на GDC, вряд ли сделали ли бы такой вывод: подобные мысли просто не приходят в голову, когда видишь толпы радостных посетителей в геймерских футболках и плотное расписание семинаров, «круглых столов» и лекций (свыше 500!) по множеству тем. Но для завсегдатаев предыдущих GDC разница была заметна.

Лишилась размаха карьерная ярмарка: компании, которые раньше постоянно арендовали места, чтобы разыскивать новых сотрудников, либо более скромно обставили стенды, либо не приехали вовсе. Что удивительно, в числе присутствовавших оказалось несколько фирм, находящихся сейчас в сложном финансовом положении. Глядя на стойку Midway, мы гадали, неужели и впрямь найдутся претенденты на рабочие места, которые вскоре с большой долей вероятности перестанут существовать. Справедливости ради заметим, что даже положение пока еще благополучных студий вполне может пошатнуться: лишним напоминанием об этом нам служили рекламные ручки и блокноты от Factor 5 (Lair, Star Wars Rogue Squadron) с прошлогодней ярмарки.

В целом складывалось впечатление, что количество посетителей уменьшилось.





ПО ЗАЯВЛЕНИЮ УСТРОИТЕЛЕЙ, НА GDC'09 ПОБЫВАЛО 17 ТЫС. ЧЕЛОВЕК – ЛИШЬ НА ТЫСЯЧУ МЕНЬШЕ, ЧЕМ В САМОМ УСПЕШНОМ, 2008 ГОДУ.



Хотя вокруг постоянно сновали люди, такого столпотворения, как на прежних выставках, не наблюдалось. Официальные данные, правда, убеждают нас, что дела обстояли совсем иначе: по заявлению устроителей, на GDC'09 побывало 17 тыс. человек – лишь на тысячу меньше, чем в самом успешном, 2008 году. Остается предположить, что попросту не нашлось семинаров, ради которых посетители осаждали бы аудитории, как в случае с прошлогодней лекцией о создании Portal (тогда даже большой зал не смог вместить всех желающих, но те, кому не повезло, внимали, стоя за дверьми). Единственное исключение – доклад Сатору Иваты. Очередь из желающих послушать его выстроилась за несколько часов до начала, кольцом опоясав здание, где должен был выступать президент Nintendo.

Анонсов также почти не было. Поговаривают, что организаторы сами попросили платформодержателей и других издателей оставить сюрпризы для E3, поскольку GDC задумывалась как конференция для разработчиков игр, а не рядовых геймеров. Несколько примечательных объявлений все же были сделаны, но показанное не сравнимо по значимости с LittleBigPlanet или Gears of War 2, дебютировавшими в предыдущие годы.

Впрочем, мы вовсе не хотим сказать, что выставка не удалась. Напротив, на сей раз оказалось куда проще посетить все интересные лекции, чем раньше, и сейчас мы расскажем, что нас привлекло больше всего.

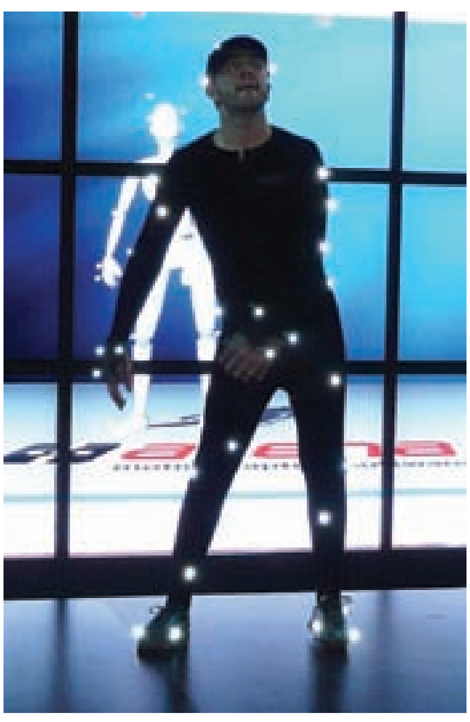
Доклады

Доклад Сатору Иваты открывал выставку. В целом его выступление больше походило на типичную пресс-конференцию Nintendo: сперва даже казалось, что вопросы геймдизайна он не затронет вовсе. Речь шла об успехе Wii и DS, различных игр, планы относительно будущего обеих консолей и сервисов для них. Были анонсированы новые апгрейды прошивки для Wii и изменения в Wiiware, а также рассказано о перспективах онлайнового магазина для DSi.

И все же Ивата не ограничился хвалебными одами в адрес родной компании. Он поведал, как в начале 90-х показал Сигэру Миямото игру для SNES, разработкой которой занималась студия HAL (ее Ивата тогда возглавлял). Миямото отметил, что идеи в проект заложены действительно стоящие, и буквально пара месяцев, потраченных на доработку и отлов багов, превратят его в великолепное произведение. В чем же оказалась загвоздка? По планам, релиз должен был







состояться через два дня. Такое положение вещей Миямото назвал «спиралью смерти»: финансовая необходимость выпустить продукт мешает сделать этот продукт хорошо, что ставит под угрозу благополучное существование разработчика в дальнейшем.

Для сравнения Ивата описал подход Миямото к созданию новинок: искать идеи везде, создавать простые прототипы, чтобы улучшать концепции геймплея, размышлять сразу над несколькими играми и возвращаться к старым задумкам (которые в свое время не пошли) чтобы подойти к ним по-новому. Он описал «похитительские» эксперименты Миямото. Пока ведется разработка, Миямото отлавливает в коридорах Nintendo сотрудников, вручает им контроллер и наблюдает, как они осваиваются с игрой. «Жертва» должна сама разобраться с управлением. Отзывы «подопытных» позволяют команде проекта понять, в правильном ли направлении они движутся.

Под занавес всех слушателей одарили копиями Rhythm Heaven, свежего музыкального симулятора для DS.

Выступление Хидео Кодзимы состоялось на следующий день. Как он объявил собравшимся, до сих пор ему не приходилось бывать на GDC – главным образом потому, что он всегда готовился в это время к E3. Что же изменилось в нынешнем году? «Видите ли, E3 со временем потеряла значимость. Вдобавок организаторы GDC сказали, что если я приеду, мне выдадут награду за достижения! (Lifetime Achievement)». Продолжение его речи оказалось не менее юмористическим: «К сожалению, вынужден вас огорчить: я вам подарков вроде игр сегодня не преподнесу. Друзья рассказали мне, что слушатели покидают скучные лекции на GDC спустя 10 минут после начала. Сейчас других лекций нет, так что сбежать вам не удастся. Простите, парни, но вам придется терпеть меня».

Конечно, автор Metal Gear лукавил: его рассказ о том, как сделать невозможное возможным (применительно к геймдизайну), только самый предвзятый критик назвал бы скучным. «Невозможное», по словам Кодзимы, это всего-навсего те вещи, которые разработчики еще не сделали или пока не могут сделать из-за нехватки мастерства, в то время как «возможным» считается уже воплощенное кем-то в жизнь. Кодзима воспринимает сложные «как бы неразрешимые» проблемы, мешающие достичь цели, – в его случае, создать видеоигру, которая соответствует высоким запросам геймеров, – как барьер, преграждающий тропу. Как взять барьер? Конечно же, есть очевидные решения, неосуществимые по каким-то причинам. Вдобавок, вы можете увидеть, что другие люди с





ПОКА ВЕДЕТСЯ РАЗРАБОТКА, МИЯМОТО ОТЛАВЛИВАЕТ В КОРИДОРАХ NINTENDO СОТРУДНИКОВ, ВРУЧАЕТ ИМ КОНТРОЛЛЕР И НАБЛЮДАЕТ, КАК ОНИ ОСВАИВАЮТСЯ С ИГРОЙ.

легкостью преодолевают преграду, и опустить руки. Для иллюстрации своих слов Кодзима показал видеоролик с Солидом Снейком: Снейк подошел к барьеру, не смог перемахнуть через него, начал размышлять, как же поступить, и тут мимо промчался Марио, который одним прыжком перелетел на другую сторону.

Но, как отметил Кодзима, важно искать пути решения проблемы. Например, различные инструменты или другие методы поддержки способны послужить «лестницей» или «уступом». Опираясь на них, можно преодолеть и барьер. Иногда стоит оглядеться: вдруг, если сойти с проторенного пути, отыщется обходная тропка.

Кодзима поведал о собственных сложностях с разработкой различных выпусков Metal Gear. Например, когда он продумывал концепцию оригинальной Metal Gear для MSX в 1987 году, его начальники в Konami настаивали на игре а-ля Рэмбо о боях, но ограниченные возможности «железа», под которое затачивалась новинка, не позволяли достойно воплотить в жизнь эти планы. Так что Кодзима решил сделать стелс, а не экшн темой Metal Gear (и таким образом нашел лейтмотив сериала). Он также использовал различные уловки при программировании, чтобы, несмотря на недостатки платформы, обеспечить более детализированную графику.

В качестве напутствия Кодзима посоветовал собравшимся не сдаваться сразу, а сперва определить для себя, что за «непреодолимый барьер» отделяет их от цели. Он процитировал Роберта Годдарда (один из пионеров современной ракетной технологии): «Трудно сказать, что есть невозможное, поскольку вчерашняя мечта становится надеждой дня сегодняшнего и реальностью дня завтрашнего» и завершил выступление словами: «90% того, что сейчас считается «невозможным», на деле возможно. Оставшиеся 10% удастся воплотить в жизнь со временем, когда позволят технологии».

Анонсы

О главных анонсах GDC вы уже могли прочитать в предыдущем выпуске «СИ», но на всякий случай напомним: Сатору Ивата во время выступления анонсировал The Legend of Zelda: Spirit Tracks, которая походит на Phantom Hourglass. Пока что самое заметное отличие – Линк объезжает мир не на лодке, а на поезде. Во время вручения наград на ежегодной церемонии Game Developer's Choice Awards был показан впечатляющий ролик Call of Duty: Modern Warfare 2 (более подробно об игре нам наверняка расскажут на нынешней E3). Самым обсуждаемым событием стал анонс службы Onlive, позволяющей пользователям подключаться к мощным серверам по широкополосному Интернету и проходить такие компьютерные новинки, какие их собственный PC не смог бы потянуть. Несколько издателей уже заявили, что готовы поддержать службу: в их числе Electronic Arts, THQ, Take-Two, Codemasters, Eidos, Atari, Warner Bros, Epic Games и Ubisoft. Нашлись и скептики, которые усомнились, что широкополосные каналы связи и доступные сейчас конфигурации серверов действительно в состоянии обеспечить бесперебойную работу Onlive.

Конкурс по геймдизайну

Неизменной популярностью на GDC пользуется конкурс по геймдизайну – Game Design Challenge. Трем разработчикам предлагается создать концепцию игры, взяв за основу необычную идею. В этом году темой стала «моя первая ночь» – иными словами, потеря девственности. Изначально предполагалось, что соревноваться будут Ким Свифт из Valve, Сулка Харо из Habbo Hotel и победитель предыдущих состязаний Стив Мерецки (ветеран из студии Infocom). В последний момент Valve объявила, что Свифт участвовать не сможет (поговаривают, что компании не понравилась тема конкурса), и ее сменили Хизер Келли (Kokoromi) и Эрин







ПОСЛЕ BEAUTIFUL KATAMARI ТАКАХАСИ РЕШИЛ ВЗЯТЬСЯ ЗА ЕЩЕ БОЛЕЕ АБСТРАКТНУЮ ВЕЩЬ, С МЕНЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ УРОВНЕЙ И НЕ СТОЛЬ ЖЕСТКО ЗАПРОГРАММИРОВАННЫМИ РЕШЕНИЯМИ.

Робинсон (Wadjet Eye Games). Хотя у обоих на подготовку было лишь 36 часов, они успели сочинить проект сборника мини-игр для Wii, посвященных событиям до, во время и после секса. Здесь были и выбор одежды, которую легко снять, поиски презервативов в симпатичной упаковке, подбор музыки и попытки не перебудить спящих соседей, предаваясь любовным утехам.

Игра Сулки Харо по замыслу близка к мультиплеерным викторинам: имеется некая анонимная история, посвященная первому любовному опыту, и подборка фотографий. Ведущий откладывает снимок, который, по его мнению, связан с этой историей, и еще три, не имеющих к ней отношения. Остальные участники разглядывают картинки по одной и пытаются понять, что же произошло. Затем оригинальная история оглашается, и игроки голосуют, чья версия оказалась ближе к истине.

Мерецки придумал автобиографическую игру о том, как ему в юности было сложно найти любовь. Действие разворачивается в мире, похожем на Second Life. На этапе школы геймера постоянно отвергают и третируют. В колледже преуспеть можно, но очень сложно. В последней фазе – взрослой жизни – отыскать партнера для секса просто, но вот настоящую любовь – все еще нелегко. В финале, какой бы безнадежной ситуация ни казалась, игрок находит свое счастье.

Затем присутствующим предложили проголосовать за понравившийся проект аплодисментами. Несколько раз результаты переподсчитывали, но в итоге вариант, предложенный Келли и Робинсон, занял первое место. В следующем году дуэт вернется, чтобы снова принять участие в конкурсе – с новой темой.

Кейта Такахаси

Как мы сообщали вам в предыдущем номере, на GDC Кейта Такахаси развеял опасения тех, кто подозревал его в пристрастии к наркотикам. В отличие от большинства коллег по цеху, он, не смущаясь, критикует те тенденции в геймдизайне и маркетинговой политике, которые ему лично кажутся неприятными. «Я много брюзжу, люди даже стали называть меня не «Кейта Такахаси», а «Хейтер Такахаси» (дескать, многое ненавидит. – *прим. ред.*) – признается он, – но я считаю, что в играх скрыт большой потенциал, и расстраиваюсь, когда по-настоящему он так и не раскрывается. Я уверен, мы способны на большее. Если мы любим видеоигры, нам важно об этом думать. Нужно быть более наблюдательными».

Семинар Такахаси был посвящен Noby Noby Boy, его самой свежей, довольно странной игре с необычной цветовой палитрой. Выступление началось с трогательного эпизода (вряд ли что-то подобное было бы возможно, окажись на трибуне западный разработчик) – Кейта похвастался перед собравшимися шарфом, который ему связала мать. Шарф весьма походил на главного персонажа игры (как вы наверняка помните, тот, в свою очередь, больше всего напоминает зеленую гусеницу).

После Beautiful Katamari Такахаси решил взяться за еще более абстрактную вещь, с меньшим количеством уровней и не столь жестко запрограммированными решениями. Его идеал – игра без четко поставленных целей, которая так реагирует на происходящее, что даже создатели не в состоянии предсказать все возможные варианты развития событий. И таким образом опыт каждого человека, который проходит ее, уникален.

Такахаси беспокоит, что в Японии геймеров называют «пользователями». «Возможно, так дела обстоят только в индустриальных кругах, но мне всегда казалось, что это неправильно. Почему мы не называем их геймерами? Разве не предполагается, что они играют? Мы бездумно называем живых людей пользователями, возможно потому, что видим в них лишь потребителей».

Не меньше Такахаси волнует и то, что он нередко видит в метро: дети увлеченно утыкаются в DS и PSP, а на родителей не обращают внимания. Ежедневно наблюдая такую картину, он пришел к выводу, что сделать игру, которую пройдут миллионы, – не так уж и замечательно. «Вот я и подумал – а что если моя игра будет скачиваемой и только для PS3. Тогда ее купит меньше людей. Прошел уже месяц с релиза [Noby Noby Boy], и действительно продажи не ахти. Правда, наверное, это тоже плохо…»

Необычный подход к геймдизайну, отсутствие четко поставленной задачи пошли вразрез с представлениями критиков об играх, так что отзывы о новинке оказались неоднозначными. «Меня многие спрашивают, игра ли Noby Noby Boy вообще. На самом деле я, когда придумываю такие штуки, не говорю себе – вот, сейчас сделаю игру. Просто пытаюсь сочинить что-нибудь забавное. Вообще мне сразу хочется ответный вопрос задать – что делает игру игрой? Удачный дизайн уровней? Хороший AI? Занимательный сюжет? Важные цели? Музыка? Говорят, если этого нет, геймер не заинтересуется новинкой. Но даже в каталоге GDC вы не отыщете определение игры. В нашей индустрии нет каких-то нерушимых границ, она постоянно развивается. Но все же мы считаем, что интерактивные развлечения должны выглядеть определенным образом. Возможно, мы прячемся за правилами. Полагаемся на прошлый опыт. Стоит просто воплощать в жизнь идеи, которые нам нравятся, а не думать, что удачно продастся, что популярно, что стандартно. Нужно спросить самого себя и понять, что же считать увлекательным».

В завершение доклада Такахаси добавил: «Так мы либо создадим нечто фантастически прекрасное, либо что-то совсем уж отвратительное. Но даже если выйдет гадость, это тоже ценно. Потому, я думаю, мы должны хотя бы попытаться. Мне кажется, в этом наша миссия.

GDC 2010

Организаторы выставки сообщили, что результатами вполне довольны и следующая GDC пройдет с 9 по 13 марта 2010 года в Сан-Франциско. Возможно, именно там нам откроют секреты разработки Final Fantasy XIII (ее релиз намечен на зиму 2009 года, как недавно подтвердилось в официальной демоверсии, о которой мы вам поведаем чуть позже), поделятся подробностями о еще не анонсированных на сегодняшний день работах Джона Кармака, представят свежие сервисы и – мало ли – новые консоли. **СИ**





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Побег из пиратской бухты

Итак, процесс над создателями сайта The Pirate Bay завершился. Основатели крупнейшего торрент-трекера Петер Сунде, Фредрик Ней и Готтфрид Свартхолм, а также бизнесмен Карл Лундстрём, владелец компании-провайдера, были признаны виновными в «способствовании нарушению авторских прав» и получили по году тюрьмы каждый. Также они должны будут выплатить штраф на общую сумму $3.62 млн.

Подсудимые, впрочем, на вынесение приговора не явились и готовятся опротестовать вердикт. Сами они иронично называют процесс словом spectrial, «судспектакль». И действительно, хотя пострадавшие компании (среди которых Blizzard, Activision, Sierra, а также производители кино- и музыкальной продукции) называли немалые суммы убытков, легко понять, что для них важнее было припугнуть пиратов и создать прецедент.

Проблема в том, что, упрятав за решетку тех, кто предоставлял ссылки на нелегальный контент, издатели логично должны переключиться на тех, кто на ссылки щелкал. А теперь представьте себе суд над почти двумя миллионами скачавших Spore. Да Electronic Arts разорится вести тяжбы с таким количеством народу, за 50 баксов с каждым (а времени-то сколько потратит)! И даже если бить по крупным целям, почему бы правообладателям не взяться, например, за Google, где легко найти ссылку на торрент, например, пресловутой Spore? Потому что в названии этого сайта нет слова pirate?

К сожалению, современное авторское право безнадежно отстало от развития технологий, и бедным издателям только и остается предпринимать акции устрашения с использованием тяжелой строительной техники. Возможно, такие мероприятия и полезны на начальном уровне, когда человек использует пиратские игры по незнанию («Откуда я знаю, лицензионная она или нет? Какую нашел в локалке, такую и установил»). Однако принципиальных противников покупки игр за деньги они вряд ли переубедят.

Выход напрашивается простой – не делать игры для тех, кто их не покупает. Закладывать антипиратские меры прежде всего в геймдизайн. К сожалению, это означает, что мы, хардкорные геймеры, пролетаем, как коммерчески несущественная аудитория. Статистика показывает, что нас мало, а пиратов среди нас (особенно среди писишников) много. Если игра будет круто выглядеть, сверкать высокополигональными сиськами, булькать шейдерной кровищей и требовать для запуска своей компьютерной версии машины ценой в московскую однушку, запах этой самой кровищи привлечет прежде всего хищников, любителей поживиться за чужой счет, а овец, с которых, как известно, шерсти клок всегда можно урвать, только отпугнет. Издатели пытаются отучить волков есть мясо, а надо просто переключиться на производство морковки. Показателен пример команды Cats Who Play, которая после сравнительно взрослых «Трех богатырей», незамедлительно уплывших в торренты, выпустила детские «Приключения кота Парфентия», которые… тоже уплыли, но наиболее активным «качальщикам» на «Парфентия» просто начхать. Не забудем, кстати, что и расходы на изготовление игры были значительно сокращены – движок и примерно 80% графических ресурсов взяты из «Богатырей», даром что формально перед нами не сиквел. Зато и цена меньше – а значит, есть надежда, что купят больше.

Но этого мало. Продолжая наши зоологические параллели, вспомним поговорку: «С волками жить – по-волчьи выть». Что это значит применительно к текущей ситуации? А вот что. Сделали игру – выкладывайте ее в торренты. Любители халявы будут только рады оперативной работе «сидеров»… пока не обнаружат, что после установки игра требует, скажем, послать SMS для активации. Ситуация, что называется, выигрышно-выигрышная. Либо у скачавшего появится повод не любить пиратов, либо он дрожащими ручками («хочу играть!») скинет эсэмэску и как по волшебству из халявщика превратится в честного клиента.

Да, черт побери, вы будете делать игры, за которые можно заплатить эсэмэской! Хватит этого «давайте потратим на разработку десять миллионов баксов, а потом станем продавать каждый экземпляр за сотню, тогда нам придется реализовать всего пару сотен тысяч, чтобы выйти в плюс». И не надо кивать на киноиндустрию, если только вы не собираетесь выпускать супермногопользовательские двухчасовые боевики, на которые люди будут ходить в специальные «игротеатры» – тот, кто купит VIP-билет, сможет управлять главным героем, остальным достанутся роли прислужников главного злодея (и, чуть подороже, самого злодея), которые на экране проведут не больше минуты каждый и все равно умрут, но, по крайней мере, красиво. Почему бы тогда сразу не продать свою игру одному человеку, но за миллион? У попавшей в наш дайджест «Легенды о золотом драконе» есть своя легенда – что «жил-был мальчик, который фанател от мультика одного. Отец решил сделать подарок своему сыну на день рождения и заказал разработку игры по мотивам того мультика». Было такое и в России – например, персональная игра была сделана для сына одного из богатейших людей планеты, политика и бизнесмена Владимира Потанина. Правда, все упомянутые примеры – докризисные, но неразорившихся миллиардеров осталось еще немало. Если разработчики игр сядут им на шею, возможно, они и выживут – в конце концов, кому проще угодить, одному человеку или ста тысячам? Но к нам с вами такая «игровая индустрия» уже не будет иметь никакого отношения.

Смотри в апреле на телеканале gameland.tv





Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Когда: Еженедельно, четверг, 15:15.





Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ЭР-ТЕЛЕКОМ · акадо · qwerty · Corbina

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Лучшую похвалу похождениям Генри Хэтсворта выдал наш главный редактор Константин Говорун. Понаблюдав пару минут, как я прохожу уровень, он спросил, что за студия делала новинку. «Западная, – отвечаю, – а издает EA». «Да как же западная? – хмыкнул Константин – Видно же, что японская.»
При этом – вот сюрприз – неутомимого искателя сокровищ действительно придумали вовсе не в Стране восходящего солнца. Представляя друзьям игру, я почти не вдаюсь в тонкости геймплея, взамен цитируя диалог из вступления: «Так как же Джентльмену удалось стать правителем мира сокровищ? Он был умнее всех? – Нет. – Сильнее? – Нет. – Так почему же? – Он был лучше всех одет». Комичные диалоги соседствуют с упражнениями в прыжках и прицельной стрельбе по врагам, пазлы – не просто довесок к основным заданиям, а их неотъемлемая часть. Впрочем, не буду опережать нашего рецензента: он во всех подробностях расскажет вам о Henry Hatsworth: The Puzzling Adventure.





«Страна Игр» рекомендует

Resident Evil 5 (Xbox 360, PS 3) shooter.third-person.modern	9.5
Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS) action-adventure.freeplay	9.5
MadWorld (Wii) action.beat'em-up	8.5
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii) sports.alternative.snowboarding	8.5
Resistance: Retribution (PSP) action.third-person.sci-fi	8.0
BattleForge (PC) strategy.real-time.fantasy	9.0
Drakensang: The Dark Eye (PC) role-playing.PC-style	8.0
Вин Дизель Wheelman (PC, Xbox 360, PS3) action-adventure.freeplay/racing.arcade	8.0
Puzzle Quest: Galactrix (DS, PC, PS3, Xbox 360) role-playing.puzzle.sci-fi	8.0
Ninja Blade (Xbox 360) action.slasher	8.0

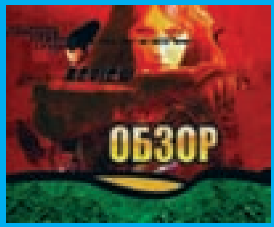
Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

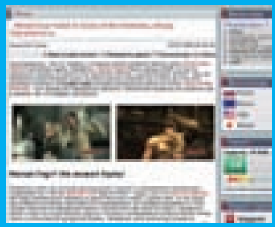
Рецензии

Дайджест

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Dynasty Warriors Strikeforce

(PSP, 1 мая 2009 года)

Упрощенная версия Dynasty Warriors 6 с небольшими изменениями. Среди них – возможность персонажей входить в состояние Awakening. «Пробужденные» меняются внешне и получают бонусы к параметрам.

Pokemon Platinum

(DS, 22 мая 2009 года)

Самая быстро продаваемая DS-игра на сегодняшний день, Platinum – лишь дополненная версия более ранних выпусков «Покемонов» – Diamond и Pearl.

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

(PC, Xbox 360, Wii, DS, 22 мая 2009 года)

Игра по мотивам одноименной комедии с Беном Стиллером и Робином Уильямсом. На протяжении 14 уровней нам предложат и покататься на скелете тираннозавра, и в викторинах поучаствовать, и мир спасти.

UFC 2009 Undisputed

(Xbox 360, PS3, 22 мая 2009 года)

Шестая игра по лицензии популярного чемпионата боев без правил Ultimate Fighting Championship. Слово «Undisputed» – отсылка к названию 44-го по счету шоу, состоявшегося в сентябре 2003-го года.

EA Sports Active

(Wii, 22 мая 2009 года)

Дебют EA на поприще фитнес-игр. Новинка не только поддерживает Wii Balance Board, но и комплектуется специальными застежками для фиксации Wiimote на ноге.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

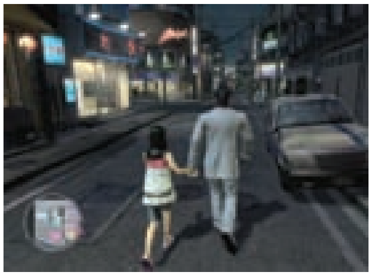
Новые темы



The Godfather II

EA не оставляет попыток сделать достойную игру по мотивам знаменитой кинотрилогии Френсиса Форда Копполы.

Читайте на странице 70



Yakuza 3

Sega не торопится локализовать «настоящую» третью «Якудзу» (не путать с Yakuza Kenzan!) в Европе, а зря!

Читайте на странице 74

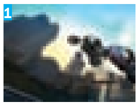


Blitz: The League II

Допинг, нечестные приемы и переломанные кости – создатели Blitz: The League ничего не замалчивают! Единожды скрестив американский футбол и бои без правил, они решили не останавливаться на достигнутом.

Читайте на странице 92

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1 Burnout: Paradise
2 Pure
3 Motorstorm: Pacific Rift

8.0

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Fuel



ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
racing.freeplay
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Asobo Studio
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
www.fuel-game.com
Страна происхождения:
Франция

Есть немало хороших игр, писать о которых совершенно неинтересно. Это и футбольный сериал FIFA, и RPG цикла Tales of, и даже Halo 3: ODST. Названия и картинки на обложках способны рассказать про них все. Предсказуемы даже суперхиты, вроде GTA4 и Fallout 3, информацией о которых нас кормили годами перед релизом. Другое дело – по-настоящему темные лошадки, которые могут и удивить, и разочаровать. Fuel, амбициозные гонки от создателей платформера «Рататуй» – как раз тот самый случай.

Признаюсь честно, об этой игре я слышал не так много. На одной из выставок – то ли E3, то ли Games Convention – меня приглашали на презентацию, но она пересекалась по времени со встречей с президентом европейской Sony, так что увы. Только в конце февраля 2009 года я глянул на календарь релизов, на письмо от издателя и отправился за советом к главному редакционному эксперту по гонкам. Он хмыкнул и рассказал, что это аналог Burnout: Paradise, но в постапокалиптическом мире а-ля «Безумный Макс». Очень перспективная игра, которую он лично ждет. Так что спустя какое-то время к нам приехала болванка с секретной полной версией, которую мы с удовольствием изучили. И поняли, что о ней рассказать как раз интересно.

Fuel – это не Grand Theft Auto. Игра не взорвет мозг, не сформирует тенденции развития индустрии и прочее бла-бла-бла на десять лет вперед, не станет темой передач на федеральных телеканалах. Это лишь дитя эпохи, в которой мы живем, показательный пример игры поколения PlayStation 3 и Xbox 360. В итогах 2008 года мы даже сочинили специальную номинацию для freeplay-проектов, в которой приключенческий боевик GTA4 соревновался с гонками Burnout Paradise и шутером FarCry 2. Так или иначе, но геймеры начали привыкать к играм, где можно «идти куда хочешь и делать что хочешь». И это заслуга PlayStation 3 и Xbox 360. Другая черта нынешнего времени – ренессанс гоночных игр, в основном, посвященных заездам на фоне дикой природы. Городские пейзажи (которые, если вы не в курсе, куда проще смоделировать на слабых системах) сменились пляжами и горными каньонами в духе Pure и Motorstorm с реалистичными деревьями, травой, грязью и неровностями дорожного покрытия. Fuel объединяет в себе оба тренда, а отсылка к «Безумному Максу» (или, если угодно, Fallout 3) лишь добавляет игре очков.

Действие Fuel происходит в будущем, где все плохо. По обочинам дорог ржавеют остовы автомобилей, в лесу тут и там видны проплешины от пожаров, на существование цивилизации указывают лагеря гонщиков с горящими покрышками и стоящими по периметру трейлерами, где и живут люди. Главная их валюта – топливо (собственно «fuel»). Единственное развлечение – гонки. Здешнюю публику хлебом не корми – дай вывести свою развалюху на трассу, промчаться по пересеченной местности и получить шанс выиграть немного абстрактных единиц топлива. И, если уж повезло, потратить его на нового железного друга. Все это оформлено в в цветовой гамме Fallout 3, хотя, конечно, никаких



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Очень своевременная и качественная freeplay-игра в жанре аркадных гонок по бездорожью. В меру красивая, достаточно разнообразная, удобная в освоении и нескучная.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие сюжета и ярких персонажей, не самая современная графика, не все миссии одинаково интересны. В саундтреке нет известных лицензированных композиций – просто музыка и музыка.

РЕЗЮМЕ Гонки никогда не выходили из моды. Иметь в домашней коллекции игру, позволяющую вдоволь порулить (как в онлайне, так и в офлайне), не заморачиваясь с реалистичным управлением, всегда полезно. Fuel для этого вполне подойдет.





Внешность гонщика можно редактировать как душе угодно. Перекрашивать квадроцикл тоже разрешено.

супермутантов здесь вы не встретите.

Как ни странно, это не Burnout хотя бы потому, что тачки здесь не разбиваются. В этом смысле игра ближе к Pure или MotorStorm. Если уж случается серьезная авария – вы просто возвращаетесь на трассу со штрафом в несколько секунд. Но никакой красивой картинки с разваливающейся на куски машинкой – игра совсем не об этом. С Pure игру роднит и наличие трюков а-ля «подпрыгнуть в воздух на трамплине и изобразить ногами букву зю, держась за руль одной рукой». Другое дело, что для этого здесь вообще не нужно нажимать никакие кнопки – достаточно сделать затяжной прыжок, и герой сам все придумает. И вам за это ничего не будет – в мире Fuel ценится только победа. Наконец, в Fuel совсем нет того, что по-английски называется eye candy, т.е. «вкусной картинки» (как это любят называть в отечественной прессе). Картинка нормальная, но не сногсшибательная. В «Рататуе» было даже местами лучше.

Думаю, вы все уже поняли, почему так получается. Чудес же не бывает. Либо вы делаете линейную игру с набором миссий и очень красивую, либо с открытым миром, но страшненькую. К последним, к слову, относилась и GTA4, так что стесняться тут нечего. То же можно сказать и о Burnout: Paradise, и о последней части Need for Speed. Главная прелесть Fuel – отсутствие искусственных ограничений на трассах. Вы в любой момент можете свернуть с пути и поехать куда глаза глядят. Да, соревнование вы проиграете – ну так и ладно! Можно потыкать в кнопки, отправить надоедливое меню и таблицу гонщиков куда-нибудь подальше и отправиться просто кататься по карте. И уж точно никто не пожурит за срезанные углы на трассе и нечестный прыжок через пропасть, сокращающий путь до финиша. Если слова «делать что хочешь» вас приводят в восторг, то Fuel – определенно игра для вас. Но за это приходится платить зрелищностью.

Аркадные гонки в открытом мире – естественно, не изобретение авторов Fuel. Но, например, та же Burnout: Paradise слишком уж настаивала на отыгрыше роли человека, катающегося по городу. Для участия в соревновании там нужно было непременно сначала в реальном времени доехать до места старта, подтвердить свое участие, а затем уже начать гонку. В Fuel можно поступать и так тоже, но для ленивых предусмотрена телепортация – волшебный вертолет мгно-

Дикая Америка

В игре нет взорванной Статуи Свободы, но большинство локаций смоделированы по мотивам реальных американских пейзажей. Разработчики взяли за образец пустоши Юты, национальный парк Йеллоустоун, Долину Смерти и другие достопримечательности. Те штаты, которые пока не выглядят как кошмар эколога, были слегка подправлены с учетом прогнозов по глобальному потеплению и, видимо, еще и экономическому кризису. Так что если хотите заглянуть в ближайшее будущее США и решить для себя, хочется ли вам туда эмигрировать, Fuel – отличный способ для этого.



В игре есть специальный счетчик, замеряющий «время, проведенное в воздухе». Мой личный рекорд пока – пять с половиной секунд.

Цифры и факты

В игре смоделировано более 5 тыс. квадратных миль территории – примерно в два раза меньше, чем площадь Бельгии. Графический движок умеет отрисовывать картинку на сорок километров вперед. На момент тестирования игры онлайновые сервера еще не были запущены, но и так видно, что мультиплеер будет тесно интегрирован с офлайном. Все режимы и все миссии прекрасно адаптированы под соревнование с живыми людьми через Интернет. А как только провайдер выдернет ваш провод из розетки, игра тут же предложит вам ботов.

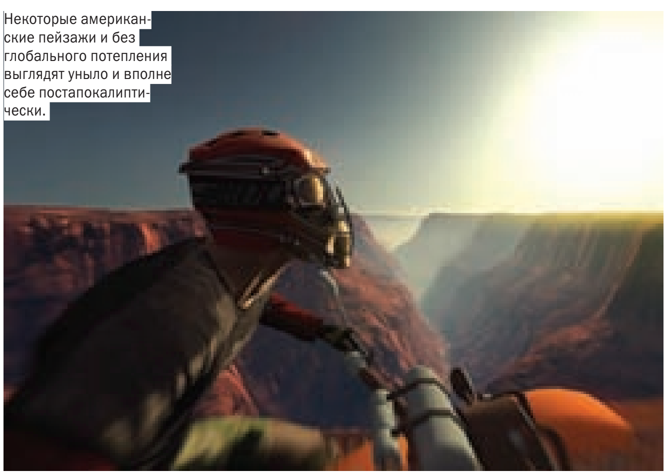


В некоторых видах соревнований могут участвовать сразу несколько типов техники.

БЕЗ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА В СВОБОДНОМ РЕЖИМЕ НИКУДА НЕ ДЕТЬСЯ. В САМОМ НАЧАЛЕ ВАМ ДОСТУПНЫ ВСЕГО ТРИ «СЮЖЕТНЫЕ» МИССИИ И ТРИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ.

венно доставляет на очередное мероприятие. Надоели гонки на джипах по пляжу? Вуаля – вот вам горный серпантин и мотоциклы. Достаточно вызвать игровое меню. Я уж не говорю о том, что для переигрывания гонки в Burnout: Paradise нужно было возвращаться назад, на место старта («любишь кататься – люби и саночки возить», помните?). Fuel куда дружелюбнее к тем, кто в детстве вышеупомянутую поговорку не любил. При этом без исследования виртуального мира в свободном режиме все равно никуда не деться. В самом начале вам доступны всего три «сюжетные» миссии и три дополнительные – это лишь их малая толика. Все остальные нужно сначала найти, катаясь по окрестностям. А еще – новые эмблемы для автомобиля, красивые виды и прочие поводы пробудить в себе коллекционера. К счастью, радар в голове водителя засекает все это издалека – никакого пиксель-хантинга. Достаточно быстро ехать туда, куда глаза глядят, – уж точно чего-нибудь найдете. Исколесите всю карту вдоль и поперек – соберете всех покемонов.

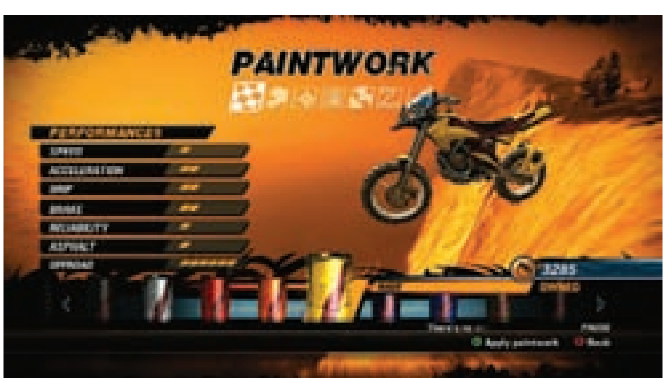
До кризиса были распространены фразы в духе «делаем десять игр, из них будут успешными пять, но мы не знаем, какие именно». Суть в том, что успешная половина продуктовой линейки с лихвой окупает провальную, поэтому все хорошо. К Fuel подобный подход применим в том смысле, что часть игры вызовет у вас живой эмоциональный отклик, а часть – нет. Например, я начал с гонок на мотоциклах. И мне они показались какими-то совсем уж корявыми, некрасивыми, неинтересными, неудобными. Включил следующую сюжетную миссию о багги – и, знаете, все чудесным образом переменилось. Дождь, брызги на стекле, трава, кусты, треск сминаемого колесами хвороста, – я чувствовал, будто участвую в фильме со сценой погони по лесу. Ну, знаете,

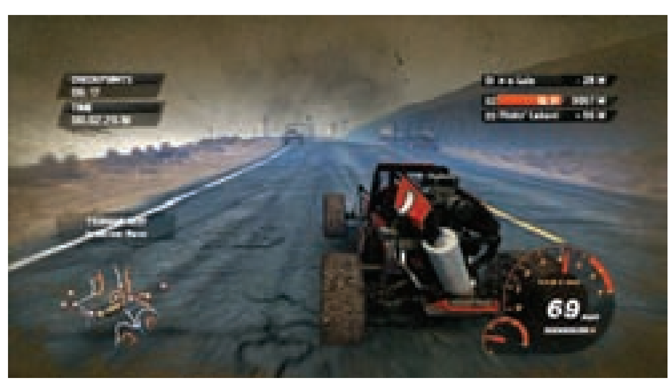


Некоторые американские пейзажи и без глобального потепления выглядят уныло и вполне себе постапокалиптически.



Гоночные автомобили очень плохо чувствуют себя вне трассы. К счастью, асфальтированные дороги в США сохранятся и в будущем.





когда герой ошалело крутит руль вправо-влево, лихорадочно маневрируя между деревьями, а девушка на заднем сиденье истошно вопит. А мотоцикл – он ни рыба и ни мясо, вечно куда-то с трассы слетает. Что ж, в Fuel есть несколько типов транспорта (еще джипы, квадроциклы, монстер-траки, гоночные автомобили), каждый со своими особенностями, плюс куча типов заданий, поэтому велик шанс, что каждого из вас хоть что-то зацепит. Опять же, вспомним Pure. Та игра была выверенной до мелочей, почти идеальной в своем жанре, но при этом спустя час или два становилось ясно, что ничего нового вы не увидите. Идеальное развлечение, когда у вас есть свободные полчаса – и все (хотя эти полчаса и можно повторять раз в неделю в течение года). В Fuel, напротив, можно играть долгими вечерами, не понапрасну надеясь на то, что вас удивят. К слову, катаясь в свободном режиме, я припоминал, как летом изучал Московскую область на предмет хороших мест для рыбной ловли. Карта в руках, GPS, распечатки с форума фанатов маховой удочки – и вперед. А ведь здесь есть и смена погоды в реальном времени, и рассветы с закатами… При этом Fuel – игра по-настоящему большая. В ней есть с десяток огромнейших локаций, причем доступ к новым нужно еще заслужить победами в сюжетных гонках. Не говоря уж о богатейшем автопарке с моделями на любой вкус, шмотках для главного героя, наградах и цифрах в окошке статистики. Рассказываю специально для тех, кого возбуждают слова «100+ часов геймплея» в характеристиках игр.

Очень хороший пример миссии, невозможной в игре «без фриплея», – заезд наперегонки с вертолетом. Никакой трассы или подсказок GPS-навигатора. Где-то впереди маячит винтокрылая машина. Она летит к лагерю гонщиков. Нужно успеть туда раньше. Наверное, впервые в жизни мне пригодилось то, что правой аналоговой рукояткой нужно осматривать окрестности. Мчишься вперед и вдруг понимаешь, что не видишь цели. И начинаешь ошалело озираться, пока не замечаешь – вот он, гадина, свернул над лесом влево. И закладываешь крутой вираж, стараясь не упасть в пропасть. Кстати, важное замечание: упадете – игра не вернет вас автоматически обратно со штрафом по времени. Вдруг это хитрый тактический ход, и на самом деле вы так пытаетесь сократить путь? Да и джип – машина мощная, дурная. Если склон не отвесный – можно даже вернуться на трассу честно, без нажатия волшебной кнопки. Все это создает совершенно иные впечатления, недоступные ни в классических «помиссионных» гонках, ни даже во фриплейных, но городских (там вы все равно ограничены улицами, как ни крути). Наверное, единственный аналог Fuel – автомобильная аркада Crazy Taxi с Sega Dreamcast с «почти открытым миром». Выглядит совсем иначе, зато эмоции – ровно те же.

На конец я припас немного скепсиса. Я уже говорил о том, что Fuel – не Grand Theft Auto. А знаете, почему? А потому что здесь нет Нико Беллича и радио «Владивосток». Это не Burnout, потому что здесь нет блестящих раздолбанных вусмерть гоночных автомобилей. К сожалению, Fuel безыдейна, и у нее совсем нет лица. Ваш гонщик – всего лишь кукла, которую можно наряжать. Эстетика постапокалиптического мира воспроизведена формально, но в игре не чувствуется того, что принято называть «душой». Декорации – и декорации. «Топливо» – это просто валюта, без какого-то подтекста. Название Fuel – это просто название. Здесь даже нет взорванной Статуи Свободы. Геймплей есть, картинка есть, миссии есть, а вот чего-то, что превращает игру из развлечения в произведение искусства, как-то не наблюдается. Французы из Asobo Studio делали игру очень качественно, долго, аккуратно, но слишком уж осторожно. И это… тоже в каком-то смысле нормально. Мы не всегда играем в Metal Gear Solid 4. И новые Grand Theft Auto тоже рождаются не из ниоткуда, а вырастают на костях героев-тружеников, вроде Fuel. Помните такие игры времен PS2, как Metal Arms: Glitch in the System или Maximo vs. Army of Zin? Они получили и в «СИ», и в мировой прессе оценки в духе 8-9 баллов из десяти, были тепло встречены геймерами, и… все. Поиграли – и спасибо, до свидания. Может быть, перезвоним. Если новая часть Need for Speed окажется еще хуже, чем предыдущая, то уж точно найдем телефончик. Такая вот правда жизни.

Ах да, и еще, когда я был маленький и играл в гонки на «Денди», меня здорово бесило то, что за пределами трассы машина мгновенно сбрасывала скорость, да и мир вокруг был огорожен невидимыми стенами. И я очень благодарен современным разработчикам за то, что они эти «загородки» сломали. Теперь уже, видимо, окончательно. **СИ**









На трассе можно толкаться в свое удовольствие. Гонки на мотоциклах в этом смысле похожи на Road Rash. Жаль, цепью махать нельзя.



ИГРЫ@mail.ru®
Домино
сейчас играют: 1832
Бильярд восьмерка
сейчас играют: 5451
Дурак подкидной
сейчас играют: 4767
Морской бой
сейчас играют: 907
Нарды длинные
сейчас играют: 1983
Шахматы
сейчас играют: 1276
Шарики
сейчас играют: 1589
Шашки
сейчас играют: 717
Ну, мыло, погоди!
сейчас играют: 735
Косможестянка
сейчас играют: 181
Филлер
сейчас играют: 604
Маджонг Дракон
сейчас играют: 677
Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*
Начни игру с одного клика!
Играй с людьми!
games.mail.ru
*по данным TNS Gallup

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Magic: The Gathering
2 Warcraft III
3 StarCraft

9.0





ТЕКСТ
Алексей Арбатский



BattleForge

Если спросить нас, стратегов, Чингизханов Наполеоновичей, не хотим ли в MMORPG сыграть, мы что ответим? – Не… И стыдливо отведем глаза. Вот в генералы бы, или хоть в капитаны. Но рядовым? Не наше! Конечно, у большинства есть тайный чар в «линейке», «вовке» или новомодной «вахе». Однако, даже если это не ходячий мертвец, а темная эльфийка с завлекательными формами, скелет есть скелет, и его место в шкафу, а на людях нам подавай корпуса да дивизии! Не подавали особо-то. Так, разве что в Europa Universalis III.



Гримвайн, здоровенное дерево. Как все большие юниты, может сбивать летающие существа. А еще умеет распускать корни, обездвиживая находящихся поблизости врагов.



Карта мира. Тут отмечены доступные задания. Вверху карты можно рассортировать по уровню сложности.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Очередная попытка создать жанр MMORTS. Авторы взяли за образец MTG (самую известную и успешную ККИ) и Warcraft, классическую RTS. Замечательная идея, и очень хорошо реализованная.

НЕДОСТАТКИ Социальная составляющая в BattleForge слишком слаба для настоящей MMO, общение геймеров весьма ограничено и даже затруднено. Как бы игра не выродилась в обычную RTS, где онлайн нужен лишь для поиска сподвижников.

РЕЗЮМЕ Мы, стратеги, ждали этого, наверное, с тех самых пор, как завели модемы и услышали их ни с чем не сравнимый писк. Вот, вроде, и получили, что хотели. Тут и сбор карт, и обмен, и апгрейды войск, и великолепные RTS-миссии. Да еще все так красиво, так здорово сделано. В этой игре действительно можно пропасть, но… Но не хватает мне, воля ваша, своей страны, своего замка, своих крестьян, политики да экономики. Маловато будет!



На свет BattleForge появилась благодаря, если так можно выразиться, селекции. Поясним: ее «стратегическая» часть основана на механике коллекционной карточной игры (ККИ) Magic: the Gathering. Вы покупаете диск или код (и тогда скачиваете игру из Интернета). С кодом, в зависимости от потраченных денег, дадут от одной до четырех «колод» и некоторое количество очков BF. В каждой колоде по 16 карт какой-то из четырех «мастей». Масти такие – огненные существа, порождения вечного холода, мертвяки и виталисты. Конечно, на свете есть гораздо больше карт каждого вида, но первый комплект собирает его величество случай. Карта может символизировать отряд несгибаемых бойцов или какую-нибудь кошмарную страхолюдину. Другие кусочки виртуального картона позволяют вызывать здания или использовать заклинания.

Получив карты, мы приступаем к созданию боевой колоды. Увлекательнейшее, надо сказать, занятие, предаваться которому можно часами. От того, как и зачем колода сформирована, зависят в дальнейшем все наши действия. Но, конечно, с ходу в этих тонкостях разобраться невозможно, потому первые свои миссии придется проходить с базовым набором одного цвета.

Итак, получив первые колоды и всласть налюбовавшись на драгоценных монстров, резвящихся в вашей «песочнице» (там можно увидеть, каковы они «в деле», и сравнить их боевую силу), мы попадаем в «стратегический режим».

Тут все просто. Перед нами карта, на ней отмечены выполненные и еще не изведанные миссии, рассчитанные на одного, двоих, четверых и двенадцать человек.

Проходя большинство миссий, мы получаем доступ к следующим. Для каждой предусмотрены три уровня сложности – стандартный, «продвинутый» и «эксперт» – чем он выше, тем вам приходится труднее, зато и вожделенная награда существеннее.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Phenomic
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Количество игроков: до 12 в партии
Онлайн: www.battleforge.ru
Страна происхождения: США


Основной экран в «стратегическом» режиме. Здесь можно проверить, кто кого сильнее, посмотреть на монстров и поэкспериментировать со своими подопечными.


Решающий штурм: вперед идут могучие бестии на пол-экрана.



Красоты

Хочется похвалить красоты BattleForge. Отряды прекрасно проработаны, притом, что они совсем не высокополигональные. Помультяшному гигантские алебарды или огромные когти делают любой юнит легко узнаваемым. Может, каждый из них и не безукоризнен, зато общая картина грандиозного сражения выглядит замечательно! Единственное, что слегка портит впечатление, – мы почему-то опять играем монстрами в средневековой стилистике против вполне современных инопланетян. По характеру своему, пожалуй, все колоды достаточно нейтральны, а их особенности интуитивно понятны. Огонь силен в атаке и имеет разрушительные заклинания, холод хорош в обороне и горазд тормозить врагов, замораживая их. Мертвяки ловко используют для своих надобностей кости перебитых врагов, а «зеленые» превзошли всех остальных в умении лечить. Но почему при этом во всех колодах, кроме, разве что, холода, такое количество созданий, прибывших к нам прямиком с полотен Грюневальда и Босха? Даже как-то хочется поставить в пример чернушный Warhammer, там-то все разложено по полочкам: эльфы прекрасны, гномы прагматичны, а орки делят мир не на добрых и злых, а на веселых и скучных. И с души воротит там в местах (Хаос видали?), предназначенных для любителей экзотики. А тут – чуть ли не половина юнитов какие-то уж больно противные. Надо сказать, эта тенденция заметна во всей современной масс-культуре. Мы почему-то все чаще наблюдаем не за сражениями добрых со злыми и даже не за потасовками, где у каждого своя правда, а битвы кошмарных тварей с законченными гадами. Вот и ломаешь голову – а я-то тут за кого? Ей-ей, затруднительно выбирать между каннибалом и фашистом. Увы, авторы BattleForge поддерживают эту тенденцию. Битвы и спецэффекты могут заставить Warhammer, гордящийся эпичностью, позеленеть от зависти. Но вблизи добрую половину сподвижников лучше не рассматривать, чтобы спать потом спокойно.

За успешное прохождение нас одаривают апгрейдом к одной из карт. Все улучшения заранее привязаны к миссиям, поэтому можно самому решить, чем заняться немедленно, а чем немного погодя. И вот тут, увы, уже начинается неразбериха. В игре есть несколько странных недоработок, причем достаточно редких по нынешним временам. Сейчас принято встречать всякого новичка с распростертыми объятьями, с ходу выдать ему учебный авианосец или несколько одноразовых Колец Власти, стараясь всеми правдами и неправдами оставить неофита в игре. BattleForge поворачивается к игроку ммм… затылком. Здесь, например, нельзя посмотреть, что именно мы получим за миссию. Причем это не интрига со случайным выигрышем а-ля лотерея. Награды заранее известны и определены, а их список легко можно найти в Сети (здесь, например: http://bf.ucoz.org). Почему перечень не показывают в игре, автор этих строк так и не понял.

Одну ягодку беру, на другую смотрю…

Итак, проходите вы миссии, получаете за это возможность апгрейда. Но чтобы его производить, надо добывать специальные сундучки с золотом, которое на эти самые апгрейды и тратится. Драгметалла здесь, по счастью, довольно много, да и раздобыть его несложно, а вот с самим улучшением не все так просто. Ведь каждое из них позволяет не только сделать карту более сильной, но и соединить две карточки в одну, если есть пара одинаковых. Так что не торопитесь избавляться от «дублей», они еще ох как понадобятся.

Следующий вопрос: откуда вообще берутся карты? Отвечаем: раздобыть их можно только за деньги. BattleForge – игра никоим образом не «условно-бесплатная». От начала и до конца она безусловно-платная. Расширить колоду мы сможем только за BF-очки, которые удастся получить лишь в обмен на свои кровные. Как и положено в коллекционной игре, новые карты приобретаются «втемную». Покупаем закрытый бустер и с замиранием сердца смотрим, что же нам досталось. В принципе, пригодиться может все – совершенно бесполезных карт пока не замечено. К тому же, если нам что-то покажется не представляющим ценности, – продадим или поменяемся.

Собственно, заветные BF-очки можно добывать лишь торгуя да обмениваясь, не тратясь на игру. Теоретически никто не мешает нам, получив первоначальные колоды, их спокойно апгрейдить и больше не вкладывать ни копейки. Но так хочется купить того носатого демона, и еще вон ту башню с крюком… Ой-ой-ой, какие лучнички! Дорогущие, гады.

Можно даже не тратиться на код: вручат нам бедным первоначальную колоду да урезанную версию, где нельзя торговать, но поиграть вполне себе получится. Хотя соблазн велик, а уж когда пожираешь глазами роскошные чужие колоды, слюнки-то так и текут.

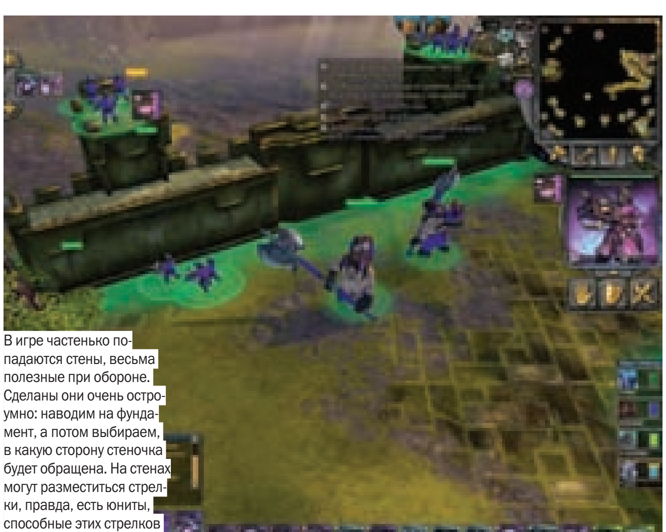
Кстати, заблаговременно раскатать губу на заветные карточки не так легко, поскольку полного каталога в игре попросту нет! Но, согласитесь, должен же геймер знать, к чему стремиться, какие отряды и заклинания искать, подо что «затачивать» тактику? Не говоря уж о том, что эти самые карты – собственно хлеб издателей. Увы, и здесь ровно то же самое, что и с апгрейдами – идем на вышеуказанный сайт и там тщательно изучаем список всех имеющихся в данный момент карт. На «родной» страничке игры описания карт тоже появляются, и даже с тактическими советами, вот только охвачено пока всего… пять штук.

Кстати, непросто в BattleForge и торговлишкой заниматься, карточки позволено покупать и продавать только через очень неудачно сделанный аукцион. На этом базаре нет ни вменяемого поисковика по картам, ни сортировки продавцов по цене. Но даже если мы чудом отыскали нужное, остается лишь повысить ставку и ждать, ждать, ждать. А потом придет письмо с уведомлением, дескать, ничего-то мы не купили, поскольку наша ставка перебита.

Смешались в кучу кони, люди…

Но это все потом, а пока мы, зеленые новички, выбрали себе миссию и нажали кнопочку «начать игру». После короткого, хорошо написанного и отлично переведенного брифинга сообщают, каким способом нам доведется спасти мир на сей раз.

Вот тут-то и начинается самое интересное. Помните те карточки, об обмене которыми мы говорили чуть выше? Это все отряды, чудовища, заклинания и строения. Комплектуя свою колоду, мы, фактически, формируем будущую «расу» для классической RTS. Притом уникальную расу, поскольку карт много, они



В игре частенько попадаются стены, весьма полезные при обороне. Сделаны они очень остроумно: наводим на фундамент, а потом выбираем, в какую сторону стеночка будет обращена. На стенах могут разместиться стрелки, правда, есть юниты, способные этих стрелков с верхотуры сбивать.



Один из самых мощных юнитов из колоды Огня – «пламенеющий» корабль, хорош и против наземных, и против воздушных целей.









обладают разными свойствами, и представить себе двух игроков с абсолютно идентичными колодами невозможно.

Итак, для того чтобы сыграть карту, превратив ее из красивой картинки в отряд, требуется два ресурса.

Первый – количество и цвет контролируемых вами «монументов», увенчанных разноцветными сферами (в начале миссии один, под конец, как правило, четыре). Для вызова карты требуется столько-то этих сфер да из них еще сколько-то определенного цвета. Скажем, нужно три штуки, причем две фиолетовых (для мертвяцкой колоды). Значит, эта карта начнет «работать» на нас со второй половины игры, когда обзаведемся этими самыми тремя монументами.

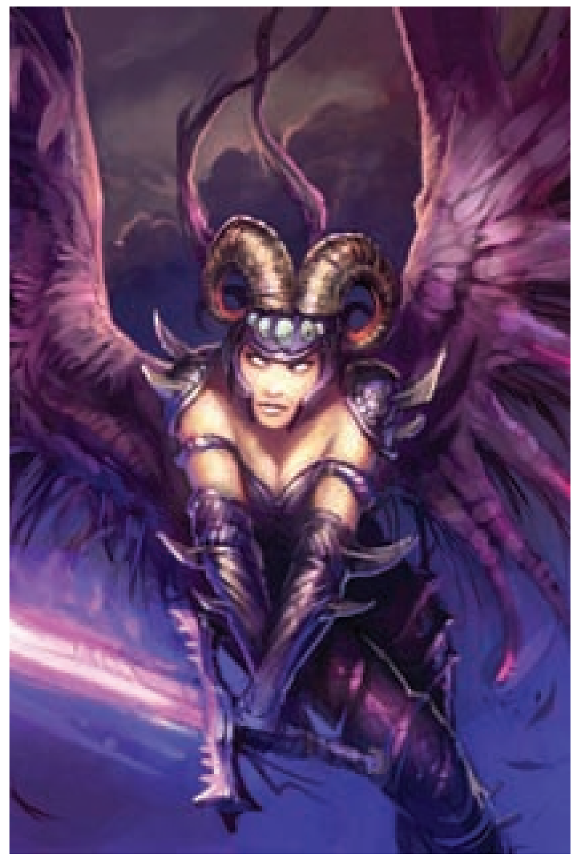
Получается, что, с одной стороны, ценнее карты, требующие небольшого количества монументов фиксированного цвета. К примеру, темные культисты с винтовками – для них нужны четыре сферы, но только одна из них должна быть обязательно фиолетовой. Чем это хорошо? Они легко комбинируются с сильными четверными картами другого «колера», ведь все остальные монументы могут быть какими угодно, и, значит, мы вправе использовать сильные карты любых цветов.

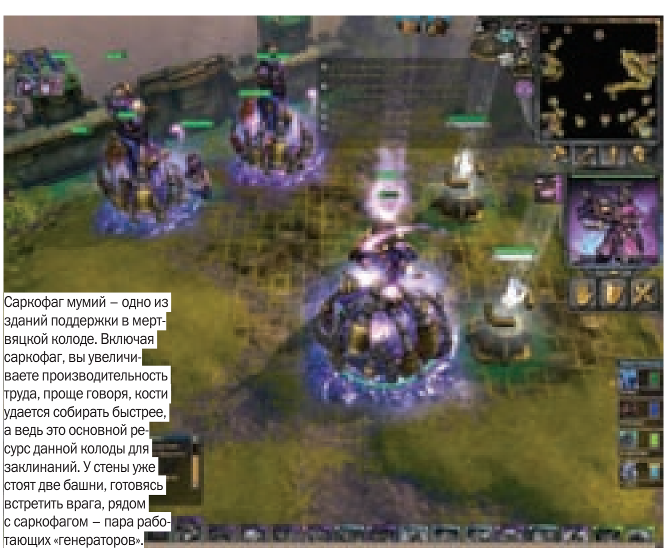
Зато карты, требующие двух или трех сфер своего цвета, гораздо сильнее. Обычно это и вправду мощнейшие в колоде существа или заклинания.

Так, в фиолетовом наборе есть карта «Жнец» по прозвищу Малыш. В Малыше, судя по виду, тонн пятнадцать живого веса, мелких врагов он расшвыривает как котят, стены сносит с двух ударов, добросовестно собирает косточки поверженных врагов и из них на скорую руку мастерит отряды скелетов. Причем появляется этот гигант всего-навсего при наличии двух монументов. Почти в начале игры! Здоровяк дает огромное преимущество – ни у кого больше на этом этапе нет такого чудовища. Но! Если мы берем в свою колоду «Жнеца», это автоматически означает, что все наши карты, требующие одной или двух сфер, будут фиолетовыми. Поскольку для вызова Малыша нужна пара монументов сами понимаете какого цвета. Вот и выходит, что, скажем, «зеленое начало» (оборотни, лучники и шаманхилер), столь любимое многими игроками, нам недоступно!

Второй ресурс – очки энергии. Они добываются из работающих колодцев-генераторов, которые, как и монументы, разбросаны по всей карте. Каждый генератор приносит какое-то количество очков, а нужны эти очки для вызова отрядов и применения заклинаний. «Приглашение» того же Малыша обойдется в три сотни очков. Вот и выходит, что игрок, который берет его в свою колоду, в начале игры недоедает и недосыпает, ничего не тратит, скопидомничает, поскольку энергии-то еще мало – и копит, копит на оружие возмездия. А уж там – только держись!

Эта стратегическая схема отлично работает. Собирая колоду, надлежит четко себе представлять, когда, как и что использовать. Нужно позаботиться о том, чтобы на каждом

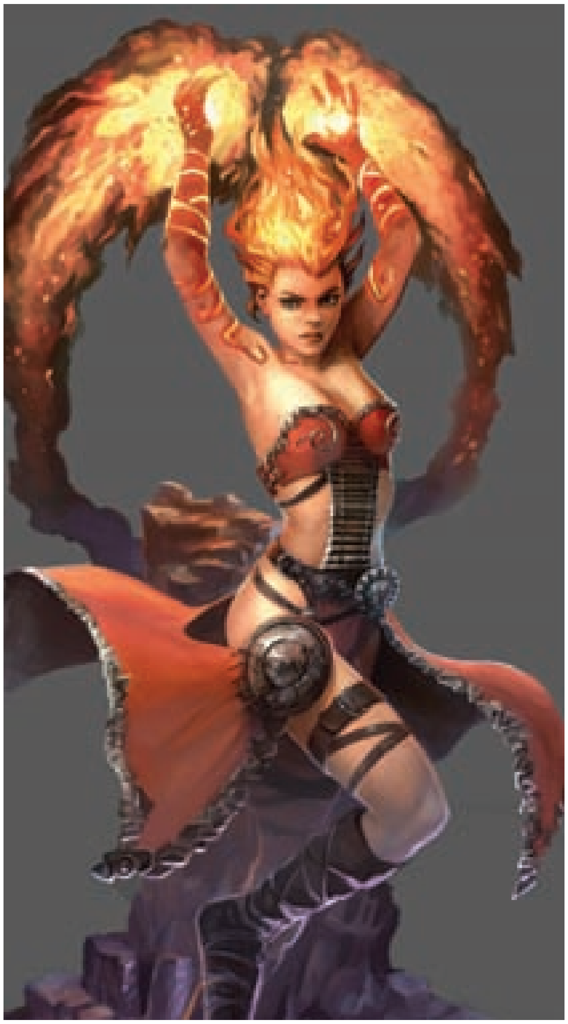




Саркофаг мумий – одно из зданий поддержки в мертвяцкой колоде. Включая саркофаг, вы увеличиваете производительность труда, проще говоря, кости удается собирать быстрее, а ведь это основной ресурс данной колоды для заклинаний. У стены уже стоят две башни, готовясь встретить врага, рядом с саркофагом – пара работающих «генераторов».

Интерфейс

Однажды мне поведали забавную историю про то, как в одной компании, которую принято считать лучшей в России, дизайнерам дали задание. Сделайте, мол, интерфейс крутой да удобный. Месяц корпели ребята, перепробовали десятки вариантов, три пары железных башмаков истоптали… Тьфу, это из другой сказки! В общем, приносят. А главный начальник и говорит: «Да это же интерфейс из Warcraft»! Байка сия рассказана в назидание тем, кто полагает, что ничего нового выдумать нельзя, поскольку все давно уже придумал Сид Мейер, а что он не успел, то изобрели близзардовцы. Само существование BattleForge доказывает, что это у плохого танцора всегда проблемы с брюками, а хороший справится с нетривиальной задачей даже в костюме химзащиты. Судите сами. Внизу рядком разложена вся ваша колода. Карты, которыми вы можете сейчас играть, на которые хватает монументов и энергии, выдвигаются немного вверх. Все юниты, отправленные вами в разное время в одно место, сами объединяются в группу и получают номера. Если рядом с этой группой объявятся и другие отряды, они благополучно примкнут к товарищам. Все боевые группировки висят в левом верхнем углу, и их можно вызвать хоть мышкой, хоть с клавиатуры. Вызываем группу – справа появляется соответствующая иконка подразделения. Щелкнув по любому юниту в этом мини-меню, мы выделяем все отряды данного типа, а рядом с меню появляется надпись, указывающая их специальную способность. В общем, управлять войсками в бою в BattleForge – одно удовольствие.



> **СЕКРЕТ!**
> **Во многих миссиях надо оказать кому-то помощь, защитить, спасти и т.д. Причем обычно неудачник находится за тридевять земель (на другом конце карты), да еще и в крепости. Не старайтесь прорваться туда всеми силами! Создайте отряд легкой кавалерии, пусть он просто проскачет мимо врагов. Если из четверых мушкетеров до подвесок доберется хотя бы один д'Артаньян – этого хватит, чтобы на месте построить генераторы или просто рядом наклепать себе армию.**

этапе у нас были мастера рукопашного боя, желательно какие-то «летучие» отряды, стрелки для поддержки, заклинания для усиления. Да, еще требуется знать миссию, которую вы собираетесь выполнять, ведь каждую из них приходится проходить трижды, на разных уровнях. И если для одной нужны оборонительные башни, чтобы эффективно отбиваться от нечисти, осаждающей город Надежды, то в другой не обойтись без быстрой конницы, способной своевременно оказать поддержку терпящим бедствие соратникам.

Добавьте к этому миссии на двоих или четверых игроков, на них ведь есть еще и союзники, с которыми также можно успешно комбинировать войска!

Словом, найдется над чем поразмыслить, да и простор для экспериментов – огромнейший.

Да, забыл сказать: монументы-то разрешено сносить и «перекрашивать»! И поэтому, пригласив трех Малышей и исчерпав запас быстрых вызовов этих существ (у каждой карты есть лимит быстрого использования, по истечении которого данного персонажа удается призвать только после долгого перерыва), мы можем «перекрасить» один, а то и два фиолетовых монумента, и на трех уже играть, ну, скажем, огненной колодой.

В гуще боя

Итак, основные свои стратегические решения мы принимаем, формируя колоду, и уже на поле брани выбираем, какие именно отряды сейчас нужнее. Правила самого боя довольно просты: сараев, производящих войска, нет. Юнит может появиться рядом с любым нашим зданием или подразделением. Хотя, если приглашать отряд в чистое поле, «под бочок» к другим своим бойцам, – вояки появляются с половинным здоровьем и не способны применять спецсвойства, пока не очухаются.

В остальном – это обычные, прекрасно сделанные задания, известные еще со времен Warcraft. Сопроводить корабли с золотом, защитить три крепости в разных углах карты и так далее – в целом все хорошо продумано и проработано. Миссии предполагают решение сразу нескольких задач: обычно надо обороняться в одном месте и атаковать в другом, или нападать в одном, а еще в трех отбиваться – тут уж только успевай поворачиваться.

Игра родами войск сама по себе также не блещет новизной – лучники, маги, танки, кавалерия, летающие юниты. Хотя ее, скажем так, традиционность совсем не беспокоит и нисколечко не расстраивает, поскольку система выборов, стоящих перед геймером, в общем-то, не в тактике, а в планировании хода игры и в возможности решать, когда и какой отряд вызывать. Сражение же – фактически красивая иллюстрация, чтобы любоваться тем, что получилось. Микроменеджмент, конечно, важен, но не играет решающей роли – это ж не StarCraft.

И вражьи, и наши юниты довольно сообразительны, в принципе, они знают, что и когда надо делать. Однако и тут для игрока найдется развлечение. Почти у каждого отряда есть «активное» спецсвойство, позволяющее сделать противнику какую-нибудь особенную гадостную гадость. Правда, прежде чем пакость осуществится, придется выполнить кое-какие условия. Например, лучники темных эльфов могут перейти в «режим» пулеметчиков – начать стрелять особенно быстро и страшно. Зато они при этом теряют способность двигаться, да еще после того, как отстрелялись, двадцать секунд перекуривают и меняют порванные в горячке боя тетивы луков.

Утирая пот со лба

Итак, перед нами прекрасная стратегическая игра. Правда, «массивно» ли она онлайновая – это еще большой вопрос. Поскольку на самом деле главного признака онлайн-игры – общения игроков – мы здесь почти не видим. Да, можно вместе с друзьями пройти сложную миссию, или заявиться в специально отведенное под матчи с живыми игроками место и там порубиться всласть. Напрягшись, мы даже сумеем поторговать, переборем неудачно сделанный аукцион и удивительно неудобный чат. Но единого мира-то нету.

Фактически, есть «место встреч», как у любителей Team Fortress, которое по-модному использует онлайновую терминологию для привлечения публики и Интернет для защиты от пиратов.

Игра хорошая? Просто великолепная! Онлайн-стратегия, первая MMORTS? Да, в общем-то, нет. Всего лишь игровой сервер с возможностью роста, с товарищескими и не очень матчами или кооперативным прохождением миссий. **СИ**



Башни можно возводить везде, где есть наши юниты. Так что эти постройки весьма полезны, особенно в начале игры, когда сильных карт еще не много.



Малыш – очень сильный юнит, но его одного лучше в бой не пускать.

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

подарочный журнал ____________________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

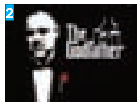
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

PC
PS3
XBOX 360

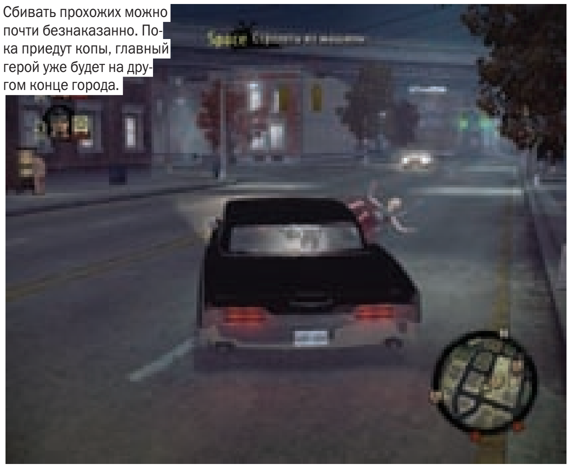
ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Mafia
2 The Godfather
3 Grand Theft Auto IV

7.0

Текст и звук на русском языке


Сбивать прохожих можно почти безнаказанно. Пока приедут копы, главный герой уже будет на другом конце города.


Грозная надпись – мол, враг послал подкрепление, говорит лишь о том, что веселье продлится секунд на десять дольше. Все равно они все умрут.

Культовая кинотрилогия Френсиса Форда Копполы «Крёстный отец» (первая часть фильма снята по мотивам одноименного романа Марио Пьюзо) – очень сильное, сложное, многоплановое произведение. Полное драматизма повествование вызывает у каждого зрителя совершенно разные переживания, и, конечно, эту историю дьявольски сложно рассказать языком видеоигр.

Впрочем, Electronic Arts рассудила, что для них нет ничего невозможного, и в 2003 году выдала на-гора интерактивный вариант «Крёстного отца». И игра, надо сказать, получилась не из лучших. В EA Redwood Shores будто бы не стали ломать голову над тем, как воссоздать атмосферу картины, а просто соорудили стоеросовый клон GTA, с автоматами Томпсона и сценами из кинофильма. Но и в этой роли The Godfather не слишком впечатляла: одинаковые модели машин, сонный город, однообразные ситуации. Да к тому же еще и играть приходилось за мелкого гангстера, за знаменитой мафиозной драмой наблюдая, так сказать, из-за плеча киношных персонажей. Игра получила средние оценки, и вскоре все о ней забыли. Все, кроме EA, соорудившей несколько переизданий первой игры и с энтузиазмом взявшейся за вторую.

Хочу быть доном

Не будем ходить вокруг да около, а сразу ответим на главный вопрос: да, сиквел вновь имеет с кинотрилогией весьма мало общего. Куда больше The Godfather II похожа разве что на телесериал «Бригада» с всенародно любимым Безруковым. Благо, здесь позволяется создать персонажа с любой внешностью, так что легко можно слепить Сашу Белого.

От настоящего же «Крёстного отца» в игре остались лишь несколько ключевых персонажей, да некоторые сцены из фильма, изредка разбавляющие оригинальные похождения здешнего героя. Будто этого мало, новый сюжет получился нескладным, то и дело трещит по швам и пришелся бы впору разве что дешевому боевику. Как вам, например, неожиданное задание сгонять на Кубу и пристрелить Фиделя Кастро? Или совершить налет на главное полицейское управление Нью-Йорка, положив по пути половину копов города? Такой спектакль мог бы и развеселить, если бы сценаристы не городили весь этот бред с неподдельно серьезным лицом и под гениальную музыку Нино Рота.

Начинается же история в Гаване. На дворе 1959 год, престарелый Хайман Рот празднует день рождения в окружении других донов, строя планы на будущее города. Впрочем, их мечтам о владычестве над Кубой сбыться не суждено. Революционеры, ведомые Че Геварой, устраивают путч, а наш герой, Доминик, вместе с Майклом Корлеоне улепетывает на личном самолете в обратно в США. По дороге, разумеется, уложив с десяток распоясавшихся бунтовщиков.

Тех же щей...

В общем, вторая часть от первой ушла недалеко. Зато немного сместились акценты. Если раньше приходилось быть мальчиком на побегушках, выбивая дух из несговорчивых граждан на благо Семьи, то теперь разработчики все-таки дают почувствовать себя доном.

Русская версия

Мы уже привыкли, что игры от EA выходят сразу с русской озвучкой на борту. С The Godfather II получилось так же. Причем звук – главный козырь локализации. Роли отыграны с душой, голоса почти идеально подходят героям. Изредка актеры немного переигрывают, но на общую картину это особо не влияет. А вот с текстами дело обстоит чуть хуже. Проскакивают опечатки, а смысл некоторых заданий не всегда понятен. Странности заметны и в списке профессий: среди вполне нормальных «инженер», «медвежатник» каким-то образом затесался «взрывы»; надеемся, вы не против, что мы по-свойски зовем его подрывником.



Godfather II

Первая The Godfather была прохладно встречена критиками. Заручившись правами на известный бренд, разработчики из EA соорудили не самый удачный клон GTA. Сегодня совершается вторая попытка «взять вес».



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PC
Онлайн:
http://godfather2.ea.com
Страна происхождения:
США

Вернувшись с пылающей Кубы в Нью-Йорк, Доминик даже как-то неожиданно становится боссом. Лично Майкл Корлеоне благословляет его на создание «семьи», после чего герою остается лишь доказать свою профпригодность. Каким образом – понятно. Колеся по городу и захватывая чужой бизнес. Главная цель за прошедшие три года не изменилась, но вот способ ее достижения теперь несколько иной.

Чтобы вы почувствовали себя взаправдашним главарем мафии, разработчики прикрутили подобие стратегического режима под названием Don's View. Все просто: перед вами карта города (в комплекте Нью-Йорк, Флорида и Гавана), на которой отмечены все главные предприятия, дающие доход. Казино, притоны, стройки, автомастерские – все это приносит прибыль, но только тому, кто контролирует дело.

Подминать бизнес под себя, в теории, дозволяется двумя способами. Первый – поехать на разборку и лично отвернуть голову всем несогласным. Второй – поручить грязную работенку своим головорезам. Но вот беда, и без того не бог весть какое разнообразие подпорчено бездарной реализацией. На деле всегда проще, быстрее, да и веселее приехать самому, прихватив бойцов лишь для поддержки. Кроме того, если вражеский объект охраняют хотя бы человек десять, даже шестерка прокачанных бандюганов без вашего участия ни за что с миссией не справится, а лишь окажется на больничной койке. В итоге, как и раньше, все приходится делать своими руками. А ведь вы отныне, напоминаем, не кто-то там, а дон мафии.

Но чтобы успешно захватить бизнес, мало перебить охрану. Второй шаг к победе – в хитросплетениях офисных коридоров отыскать хозяина заведения и, применяя гестаповские методы, склонить его к сотрудничеству.

Способы воздействия на «клиента» разные – от банальных угроз прострелить ногу до жестокого избиения битой. Во время «беседы» главное не переборщить. Стоит перегнуть палку, и доведенная до истерики жертва начнет махать кулаками и призывать полицию.

Если же налет прошел успешно, остается только расставить охрану и отправляться на захват следующей точки. Первые пятьдесят разбойных нападений увлекательны, но когда действие повторяется снова и снова, хочется волком с тоски завыть. Увы, стратегический режим лишь потенциально интересная вещь. На деле же – невнятный довесок к обычному экшну.

Ты разбил мне сердце

На лакомые кусочки денежного пирога претендуют и другие семьи, так что практически сразу разгорается настоящая криминальная война. И она бы тоже могла получиться интересной, если бы разработчики довели до ума, как минимум, AI. По большому счету, после того как вы отбили точку и поставили достаточно охраны – можно спать спокойно. Враг, конечно, попытается вернуть бизнес, но сделает это вяло и неуклюже: пошлет пару своих бойцов, которые при всем желании не смогут усложнить вам жизнь.

При таком раскладе потеряли смысл и другие возможности. Так, разбираться с чужой семьей позволяется несколькими способами. Например, с помощью наемных убийц:

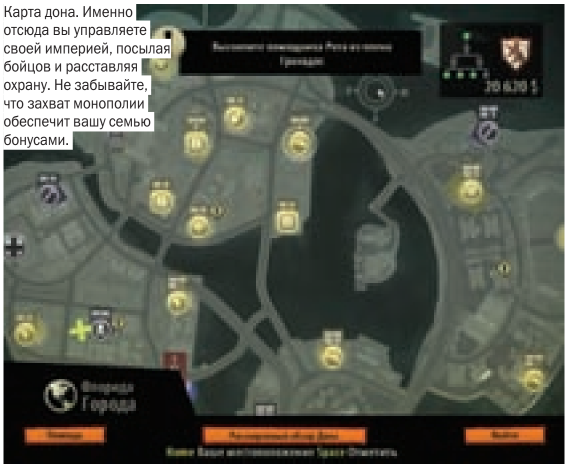


НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Новый стратегический режим, множество дополнительных заданий, отлично поставленные перестрелки, большой живой город.

НЕДОСТАТКИ Многие новые возможности на деле, увы, оказались не нужны. Стратегический режим не доведен до ума, напарники, равно как и противники, удивляют глупостью. От фильма-первоисточника, конечно, лишь рожки да ножки.

РЕЗЮМЕ Вторая часть «Крёстного отца», с одной стороны, получше первой, с другой – качественного скачка, на который мы вправе были рассчитывать, не произошло. По сути, нам предлагают заняться все тем же знакомым рэкетом, только теперь приходится заботиться о защите захваченных точек и нанимать новых людей. При этом многие новые функции, что телеге пятое колесо, а «мафиозные войны» из-за глупого AI порой напоминают забаву «для детей от трех до пяти».



Карта дона. Именно отсюда вы управляете своей империей, посылая бойцов и расставляя охрану. Не забывайте, что захват монополии обеспечит вашу семью бонусами.



Хайман Рот собственной персоной. Половину игры вы с ним будете дружить.



Некоторые сцены, как видите, не для слабонервных.



В этой игре проще всего решить дело с помощью автомата Томпсона, просто уложив в могилу всех несогласных.



Когда Доминик работает, мирные жители в ужасе забиваются под стулья.

некоторые граждане в обмен на вашу помощь с радостью поделятся информацией о том или ином члене обреченной на уничтожение семьи. Расскажут, где он бывает и каким образом его стоило бы «убрать». После того как местонахождение вражеского капо установлено – от него можно избавиться. Причем грохнуть конкурента абы как не получится. Для каждого нужен уникальный рецепт: одного скинь с крыши дома, другого придуши. Если условие убийства не выполнено – жертва нападения несколько минут поваляется на больничной койке и вернется в строй. Но, черт возьми, очень интересная сама по себе схема на деле не работает! Какой смысл усложнять себе жизнь, устраивая все эти виртуозные расправы, когда намного проще и быстрее «всего лишь» захватить весь вражеский бизнес, затем нагрянуть в штаб-квартиру недругов и взорвать там всех к чертовой бабушке разом?

Подвох, конечно, в низкой сложности. Компьютерный дон-соперник просто не способен создать хотя бы видимость проблем. Он слишком неуклюже обороняется, он не умеет нападать. А после того как станут доступны «бонусные» бронежилеты, зажигательные патроны и увеличенные обоймы, игра вообще обернется развеселым тиром.

Хотя сами по себе перестрелки поставлены недурно. Разбивая окна, вы, вместе с командой, влетаете в помещение, кругом бухают выстрелы, неожиданно взрывается кем-то брошенный динамит, люди с оружием картинно умирают. Ценители неприглядных расправ, опять же, могут подбегать к противникам вплотную и устраивать жестокие фаталити. Но и в реальном (не «стратегическом») бою враги столь тупы, что действительно горячат кровь лишь первые стычки, когда у вас еще нет всех этих огненных патронов и бронемашин.

Кроме того, ваша зондер-команда (она же семья из восьми человек) ближе к финалу становится просто непобедимой. Дело в том, что можно нанимать людей, повышать в званиях, улучшать навыки, плюс каждый бандит владеет какой-нибудь профессией: один вскрывает сейфы, другого хлебом не корми, а дай что-нибудь взорвать, третий вышибает двери и так далее. Прокачка бойцов, однако, происходит очень быстро, а денег требует немного. К слову, с профессиями боевиков тоже не все гладко, а интересная задумка снова пала жертвой слабой реализации: за все время действительно понадобятся только три человека: медик, чтобы лечил раненного на разборках главного героя, подрывник, который поднимает на воздух штаб-квартиры вражеских семей, да медвежатник, вскрывающий сейфы. Но и он к середине игры тоже неактуален – денег и без него куры не клюют.

Остальные три профессии – балласт. Зачем, например, перерезать телефонные провода (в теории, без связи враги не смогут позвать подмогу), когда проще вышибить дверь ногой и из верного дробовика положить разом хоть тридцать, хоть сто человек?

В общем, как ни посмотри, но The Godfather II – это какое-то жутковатое кладбище нереализованных идей. Взять хотя бы помощь политикам (губернаторам, шефам полиции). С одной стороны, за выполнение просьб они награждают полезными возможностями (мгновенная выписка из больницы раненных бойцов, отзыв легавых в случае облавы), но за всю игру вам вряд ли пригодится хоть что-то из этого списка. Полиция беззуба, хлопот почти не доставляет, а раненные гангстеры в любом случае встают с больничных коек уже через пару минут.

Не поймите превратно, The Godfather II совсем неплохая игра, с ней вполне можно весело провести несколько часов, расстреливая туповатых врагов и гоняя по городу на авто. И нам по-человечески обидно за десятки проваленных идей, которые тут действительно есть – они интересные, но не работают как должно. Убери стратегический режим, найм и развитие бойцов да все эти уникальные убийства – и игра от этого не станет хуже, оставшись все тем же «боевиком на семь баллов». The Godfather II словно гоночная «Ферари» на Тверской в час пик – 600 лошадиных сил под капотом, а стоишь как все. **СИ**

ЧТОБЫ ВЫ ПОЧУВСТВОВАЛИ СЕБЯ ВЗАПРАВДАШНИМ ГЛАВАРЕМ МАФИИ, РАЗРАБОТЧИКИ ПРИКРУТИЛИ ПОДОБИЕ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РЕЖИМА ПОД НАЗВАНИЕМ DON'S VIEW.



Как и в фильме, Фредо Корлеоне – мальчик на побегушках. Встречает главного героя в аэропорту, носит вещи и показывает достопримечательности.



Размазанные по белой скатерти мозги в этой игре обычное дело.

Профессия: вор

Разработчики потратили немало сил, изобретая интересные возможности, но, увы, не смогли сделать так, чтобы все это работало как надо и действительно пригодилось бы в игре. Например, ваши люди могут освоить несколько профессий. И хотя действительно нужных из них всего три, пусть это не помешает вам оценить размах.

<u>Медик</u>
Делает то же, что и любой порядочный доктор, – ставит на ноги подстреленного героя или его напарников.

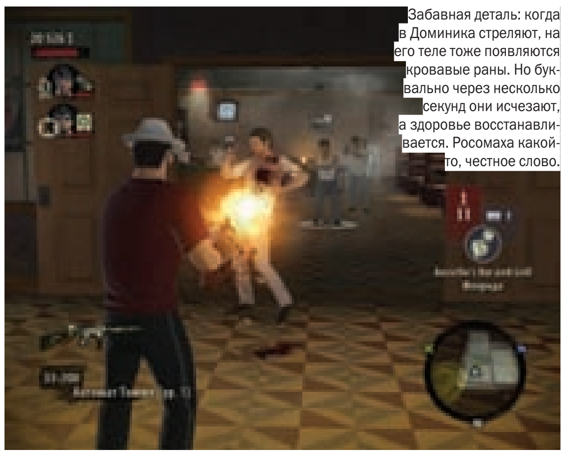
<u>Подрывник</u>
Главный человек в любой команде – только он может заложить бомбу в штаб-квартиру вражеской семьи и разом решить все вопросы.

<u>Медвежатник</u>
Вскрывает сейфы, а также умеет взламывать замки. В начале игры пригодится, чтобы добывать деньги, – к середине надобность в нем отпадает. Вы и так уже сказочно богаты.

<u>Громила</u>
Умеет вышибать двери, но не все, а только помеченные специальным значком. Толку от него в игре никакого – куда проще войти через парадный ход, сея смерть и разрушения.

<u>Поджигатель</u>
Найдя газовую трубу, вы можете дать приказ о поджоге здания. После этого оно несколько минут не будет приносить доход. Смысла в этом немного – если бизнес можно захватить, зачем же его ломать?

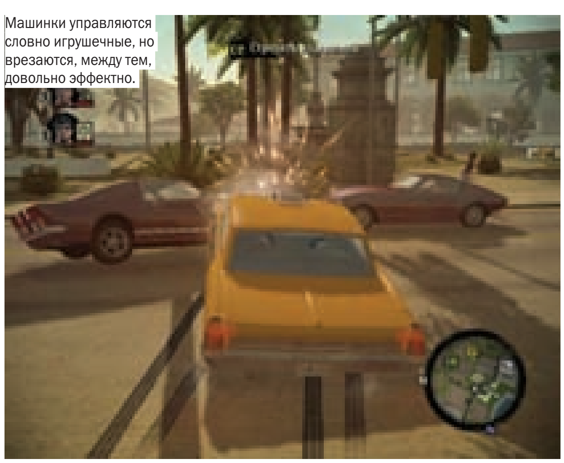
<u>Инженер</u>
Может перерезать телефонные провода, чтобы противники не сумели вызвать подкрепление, или проделать дырку в заборе, чтобы вы могли срезать путь. В деле, увы, тоже не пригодится.



Забавная деталь: когда в Доминика стреляют, на его теле тоже появляются кровавые раны. Но буквально через несколько секунд они исчезают, а здоровье восстанавливается. Росомаха какой-то, честное слово.



Противники пытаются спрятаться за укрытиями, но делают это как-то не больно-то ловко.



Машинки управляются словно игрушечные, но врезаются, между тем, довольно эффектно.



Чем помочь народу?

В игре куча разнообразных дополнительных заданий. Правда, оформлены они немного странно: вам достаточно выбраться на улицу, подойти практически к любому приличному гражданину, и он тут же попросит кого-нибудь убить, что-нибудь сжечь или набить морду соседу. За это «добрые» жители награждают вас деньгами или ценной информацией о конкурентах.
Вот список некоторых заданий.

<u>Заказное убийство</u>
Довольно веселая миссия. Все что нужно – отыскать на карте жертву (она услужливо помечена крестиком), а потом как-нибудь убить.

<u>Поджог</u>
Некоторые горожане, точно маньяки-пиротехники, любят устраивать пожары. Для выполнения миссии в вашей команде должен быть поджигатель. Приезжаете к нужному зданию, находите газовую трубу и палите все к дьяволу.

<u>Погром</u>
Работа для тех, кто любит помахать битой. Не нужно никого убивать или калечить – просто приезжаете на точку и громите там все подряд, не трогая людей.

<u>Избиение</u>
Проучить чем-то не угодившего соседа мечтает всякий житель виртуального города. Но духу, понятно, хватает не у всех. Ваша задача просто и интеллигентно выбить зубы названному лицу.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Yakuza
2 Yakuza 2
3 Shenmue

8.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР

IMPORT REVIEW



ТЕКСТ
Стив Вильямс



АДАПТАЦИЯ
Алексей Голубев



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.adventure.role-playing
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель/дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Amusement Vision
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://ryu-ga-gotoku.com/three/index.html
Страна происхождения:
Япония

Сегодня многие японские издательства признаются англоязычной аудитории в любви до гробовой доски, не забывая, впрочем, регулярно задерживать появление того или иного, нередко ожидаемого, проекта за пределами Страны восходящего солнца. Примеров много, один из самых свежих – вышедшая в феврале Yakuza 3 от компании Sega и студии Amusement Vision, о которой дальше и пойдет речь.

Особые приметы

Те, кто с сериалом Yakuza до сих пор не сталкивался, почти наверняка сочтут эту сагу о нелегкой жизни ушедшего на покой японского гангстера очередным клоном невероятно популярной GTA. И сразу же допустят грубую ошибку! Потому что детище Amusement Vision от западных sandbox-игр отличается очень многим, и в первую очередь – лихо закрученным сюжетом, к развитию которого жестко привязан игровой процесс.

Главный герой – а эту должность за собой по-прежнему сохранил мрачноватый костолом Кадзума – снова решил покончить с сомнительным прошлым, и теперь пытается вести жизнь размеренную и благопристойную, открыв сиротский приют на побережье Окинавы. К сожалению, живописный пляж и шум волн приглянулись не только протагонисту, но и неким влиятельным лицам, вздумавшим на месте детского дома построить шикарный отель. Правда, кое-что в этой поспешной сделке с недвижимостью Кадзуму смущает, да и детишек жалко. А потому он начинает собственное расследование, которое очень скоро уведет в такие дебри, что нормальному человеку в пору было бы за голову хвататься. Столкновение мафиозных группировок, подковерные политические игры, финансовые махинации – вот лишь малая часть того, с чем предстоит столкнуться доблестному якудза. Разумеется, с немалым риском для жизни.

Языковой барьер

Увы, подробности упомянутых выше интриг для большинства из нас почти наверняка останутся малопонятны. Разработчики – и, в частности, сценаристы – явно не сидели сложа руки и постарались на славу: одно событие стремительно сменяет другое, а на экране то

НАШ ВЕРДИКТ

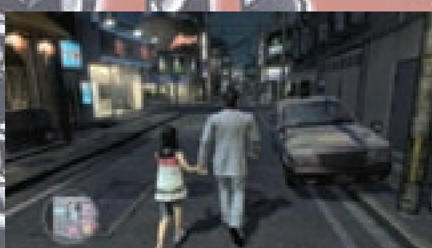
ДОСТОИНСТВА Новые персонажи и запутанный сюжет, красочный, но вместе с тем реалистичный мир, интересная боевая система, разнообразные мини-игры.

НЕДОСТАТКИ Уже типичная для сериала линейность, отсутствие хоть сколько-нибудь заметных изменений, досадные и несколько неожиданные с учетом платформы графические недостатки.

РЕЗЮМЕ Тем, кому нравились первая и вторая части Yakuza, новое творение Amusement Vision почти наверняка придется по вкусу – несмотря на засилье иероглифов и слабую надежду на появление англоязычной версии. Желающим сыграть в «GTA по-японски» настоятельно рекомендуем поберечь нервы и деньги – перед нами представитель совершенно другого жанра, с иными приоритетами и серьезными ограничениями, не свойственными любой sandbox-игре. Главное в Yakuza 3 –драки и сюжет, а вовсе не угон автомобилей.

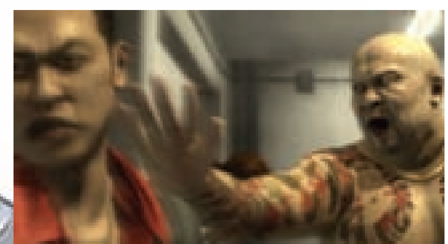
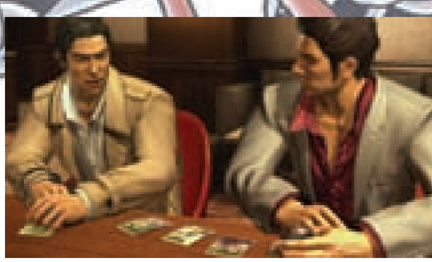
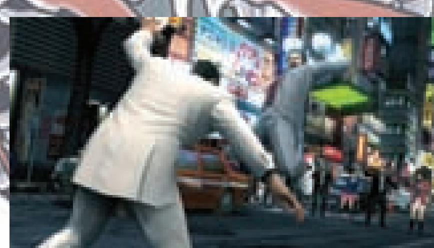
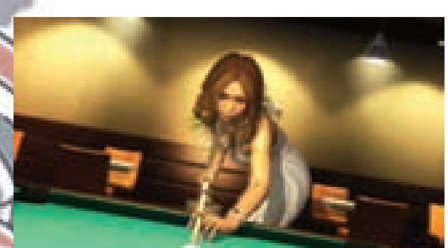
Yakuza 3

Мафия, как утверждал персонаж одного популярного кинофильма, бессмертна, и появление третьей части сериала Yakuza лишний раз подтверждает истинность этих слов. Сироты, недвижимость и нечистые на руку политики – все смешалось в новом клубке тайн и интриг.







и дело появляются все новые и новые персонажи, причем каждому из них есть что сказать протагонисту. Однако все это надежно укрыто от непосвященных тоннами иероглифов – препятствие из разряда труднопреодолимых. Да, некоторые проекты японских студий с рождения обзаводятся английскими звуковыми дорожками или, как минимум, субтитрами, но только не Yakuza 3. Что обидно вдвойне – ведь если в любую из GTA или, скажем, Saint's Row можно было с удовольствием играть, и вовсе не обращая внимания на сюжетные сцены, то здесь этот номер не пройдет.

Впрочем, не будем преувеличивать, утверждая, будто пройти Yakuza 3 без знания японского невозможно. Разобраться в обстановке и уловить общий смысл происходящего не так уж сложно, да и определить дальнейший маршрут особого труда не составит, благо, как и ее предшественницы, новая Yakuza линейна от начала и до конца. Но нюансы, мелкие подробности и особенности характеров действующих лиц… все это будет раз за разом ускользать от вашего внимания. Очень скоро английские субтитры из скромного пожелания превращаются в навязчивую идею – но вот ждать их, судя по всему, придется еще очень и очень долго.

Хлеб и зрелища

Но довольно о грустном. Пора сменить тему и поговорить о том, что не удалось испортить иероглифами.

Итак, вы управляете бывшим преступником – то есть человеком, не привыкшим соблюдать общепринятые правила. Однако, странное дело, никто не предлагает вам угонять автомобили и устраивать беспорядочные перестрелки с полицией. Скажем больше: рядом с другими

Оригинальная Yakuza стартовала в Японии в декабре 2005 года – и сразу же снискала расположение публики. В США и Европе премьера игры состоялась в сентябре 2006 года, причем, надо отдать должное Sega, к переводу на английский язык издатель подошел максимально ответственно – было, чем оправдать девятимесячную задержку. Yakuza 2 повезло меньше – в Японии она поступила в продажу еще в декабре 2006 года, а вот за пределы страны выбралась почти два года спустя, когда ее появления уже почти никто не ждал. Ситуация с Yakuza 3 и вовсе плачевна: руководство Sega прямо заявляет, что пока намерено ограничиться японским рынком, и никаких конкретных дат называть не собирается. К слову, похожая судьба и у Ryu ga Gotoku Kenzan! – своеобразного ответвления Yakuza, события которого переносят игрока в феодальную Японию начала семнадцатого столетия. Эта игра появилась в марте прошлого года (также на PlayStation 3) и, судя по всему, легально до англоговорящих поклонников не доберется никогда. Официальная причина – предполагаемые продажи, по мнению Sega, не окупят затрат на локализацию и продвижение.



Как и огромное число прочих современных разработчиков, авторы Yakuza 3 не могли обойтись без системы QTE-команд. Но и слишком уж сильно злоупотреблять ею на этот раз не стали. И все же во время многих схваток от вас потребуется быстро нажать одну или несколько кнопок, чтобы выполнить какой-нибудь убойный спецприем или эффектно завершить комбо.



Даже неутомимому Кадзуме иногда требуется отдых. И умение играть в гольф тут придется как нельзя кстати.



На первых порах большинство противников успокаивается после пары простых ударов Потом будет куда труднее.



Воровство в магазинах не поощряется. Поэтому, если что приглянулось, – пожалуйте к кассе.

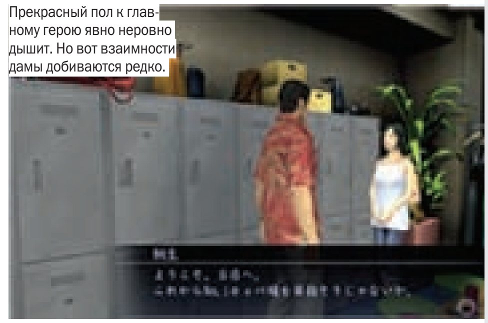
видными представителями виртуальной преступности Кадзума кажется образцом добропорядочности: до намеченной цели обычно добирается пешком, в крайнем случае ловит такси (не забывая расплатиться с шофером по прибытии) или покупает билет на поезд. Кроме того, протагонист почти никогда не ввязывается в драку первым, предпочитая обороняться, но не нападать. Еще одна интересная особенность, замеченная во всех сериях Yakuza, – окончательный и бесповоротный отказ от огнестрельного оружия, столь популярного у американских и европейских «коллег» Кадзумы. А нет перестрелок – нет и привычной уже по нынешним играм системы укрытий. Что до расправы с недругами, то доказывать противникам превосходство нужно в рукопашном бою, где разнообразие достигается, во-первых, за счет внушительного арсенала специальных приемов, а во-вторых, благодаря возможности использовать вместо оружия все, что только под силу удержать в руках вашему подопечному, от столиков из уличного кафе и парковых скамеек, до мусорных баков.

Поклонники оригинальной Yakuza и Yakuza 2 наверняка и здесь почувствуют себя как дома, так как разработчики не стали изобретать колесо, а лишь постарались улучшить уже существующую боевую систему – справедливо считавшуюся одним из основных плюсов сериала в целом. Схватки в Yakuza 3, фактически, превращаются в самостоятельную игру, ближайшие родственники которой – неповторимая Virtua Fighter и, если копнуть чуть основательнее, легендарная Streets of Rage. Даже обыкновенную уличную стычку – а они, на радость всем любителям мордобоя, случаются довольно часто – при желании можно превратить в зрелищную демонстрацию навыков рукопашной борьбы. Мы уж не говорим о по-настоящему масштабных эпизодах, будь то столкновения с боссами или эпические противостояния героя-одиночки и целой толпы разъяренных недоброжелателей.

К слову, подраться с кем-либо один на один удается весьма редко. Куда чаще приходится усмирять сразу несколько противников, хотя, вне зависимости от соотношения сил, бой происходит на небольшой импровизированной арене, окруженной невидимой стеной или улюлюкающими зеваками. Шумное «оцепление» разойдется после того, как последний нападающий рухнет без сознания. И в этом – тоже отличительная черта Yakuza 3. Хотя кровь на экране так и хлещет, даже никому не нужные статисты или закоренелые злодеи если и погибают по мере развития событий, то не от вашей руки. Зато большинство побежденных почти всегда находят в себе силы извиниться перед незаслуженно обиженным Кадзумой, сообщить какую-нибудь ценную информацию или поделиться наличными. Последнее особенно полезно, ведь деньгам в Токио наверняка найдется применение. И не забудьте, что каждая потасовка – это не только способ размяться и развлечь прохожих. Бой, закончившийся в вашу пользу, непременно приносит очки опыта, а они, в свою

РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СТАЛИ ВНОВЬ ИЗОБРЕТАТЬ КОЛЕСО, А ЛИШЬ ПОСТАРАЛИСЬ УЛУЧШИТЬ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩУЮ БОЕВУЮ СИСТЕМУ.

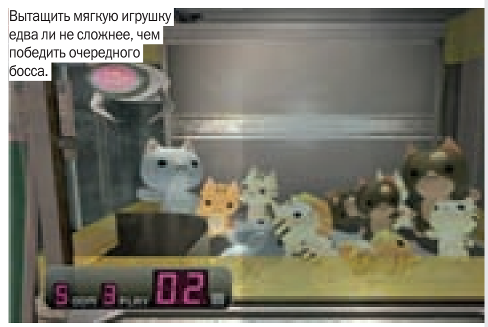


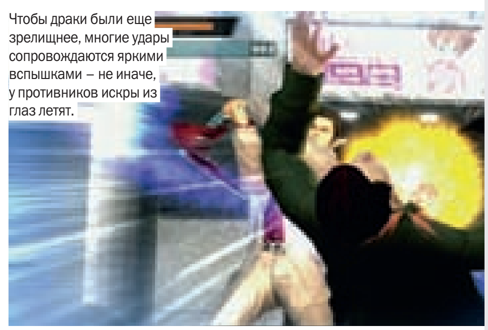

Прекрасный пол к главному герою явно неровно дышит. Но вот взаимности дамы добиваются редко.






Главный герой не слишком похож на поклонника игровых автоматов – но, при случае, почему бы не попробовать.


Вытащить мягкую игрушку едва ли не сложнее, чем победить очередного босса.


Чтобы драки были еще зрелищнее, многие удары сопровождаются яркими вспышками – не иначе, у противников искры из глаз летят.

очередь, становятся ключом к получению новых умений и специальных ударов. Стоит заметить, что уровень сложности в Yakuza 3 заметно подрос, поэтому не советуем пренебрегать «прокачкой» персонажа. В противном случае, разочарование в собственных силах может стать скорым и очень болезненным.

Разумеется, нанесением тяжких телесных повреждений и просмотром видеороликов игровой процесс Yakuza 3 не ограничивается. Конечно, свобода передвижения здесь относительна, но, тем не менее, городские улицы многолюдны, да и разнообразных магазинчиков, баров и ресторанов хватает с избытком – есть куда зайти и с кем перекинуться парой слов. К тому же разработчики не поскупились на мини-игры – их наберется десятка два, не меньше, причем возня с музыкальными автоматами, дартс и даже гольф увлекают порой не меньше, чем потасовки с недругами.

Новый костюм, старые заплатки

Облик Yakuza 3 – особенно если оценивать игру по статичным картинкам – на первый взгляд никаких нареканий не вызывает. Но со временем кое-какие огрехи все же дают о себе знать. Так, например, пешеходы, даже в местах не слишком большого скопления людей, обладают неприятной привычкой неожиданно появляться из ниоткуда, а чуть позже растворяться в воздухе. Нечто подобное время от времени происходит и с автомобилями: очередное такси не выворачивает из-за угла, но материализуется в нескольких метрах от героя. Подобные «шероховатости» наблюдались и в прошлых сериях, но те выходили на PlayStation 2, а в данном случае мы имеем дело с проектом для куда более мощной консоли. Одним словом, странно. Пусть даже на общие – и в основном положительные – впечатления графические недочеты влияния почти не оказывают. **СИ**





ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 King's Bounty
2 King's Bounty: Легенда о рыцаре
3 Heroes of Might & Magic V

8.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР



Все драконы хороши, выбирай на вкус! Главное, с бонусами к характеристикам не прогадать.

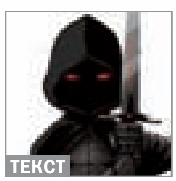


На первых порах магу без мана-ускорителя никуда. Магическая энергия в бою не повышается, а своих запасов на все не хватит.



King's Bounty. Принцесса в доспехах

Билл Гилберт куда-то улетел по своим геройским делам, и тут же в сказочное королевство нагрянула «в гости» орда демонов. Делать нечего – приходится принцессе Амели забыть о пуховых перинах, сесть на коня и отправиться в путь. На поиски учителя, единственного, кто может спасти страну…



ТЕКСТ
Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based/role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Katauri Interactive
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.kingsbounty.ru
Страна происхождения:
Россия

Уходя, оруженосцы стараются прихватить с собой что-нибудь ценное. Например, часть ваших отрядов определенного типа или 20% денег. Тут уж важно подгадать момент расставания с помощником так, чтобы не потерять ничего или лишиться самой малости. И, конечно же, не забудьте снять с ассистентов все предметы экипировки. А то останетесь без важных и дорогих вещичек, как пить дать.

Поиски, надо сказать, получатся затяжными – прохождение «Принцессы в доспехах» займет уж никак не меньше времени, чем «Легенды о рыцаре». В сравнении с какой-нибудь World in Conflict: Soviet Assault – это просто уйма времени, за что разработчикам нельзя не сказать спасибо. В эпоху, когда при создании аддона предпочитают отделаться мини-кампанией часика на три, «Принцесса» действительно выглядит впечатляюще.

Да и с внешностью у Амели (именно так зовут героиню) все в порядке – она стройна и привлекательна. Неудивительно, что девушке на ее жизненном пути постоянно попадаются поклонники, но «она другому отдана и будет век ему верна» – наставник Гилберт настолько запал в душу наследнице престола, что о других мужчинах девица и слышать не желает. Разве что как о верных оруженосцах, но это – максимум, на который может рассчитывать представитель сильного пола.

Оруженосцы здесь – существа почти бессловесные: в душу не лезут, на грубость не нарываются, сидят себе тихонечко, дают полезные бонусы и по четыре слота под предметы. Бонусы, к слову, весьма разнообразны и могут даже меняться (улучшаться) со временем. Например, гном-исследователь, говорящий с кобольдским (немецким) акцентом, повышает вероятность нанесения стрелками критического урона. А эльф-маг – незаменимый помощник для чародея (повышение интеллекта и восстановление маны – это ой как немало), но сможет подсобить и другим героям, предлагая им редкие свитки магии странствий. Разработчики объясняют, что термин происходит от названия древней расы могучих магов – Странников. Но если не знать истории мира, то может показаться, будто эти заклинания позволят нам быстро перемещаться, ан нет. На самом деле они просто кастуются не в бою, а на карте, на какое-то время усиливая героиню или пополняя армию высокоуровневыми существами. Последнее особенно приятно на старте, когда найти какого-нибудь тролля в продаже затруднительно. Лично у меня призванный с помощью магии странствий огр проходил в армии чуть ли не всю первую треть игры, выполняя функции танка, а уступил он эту работу лишь драконам.

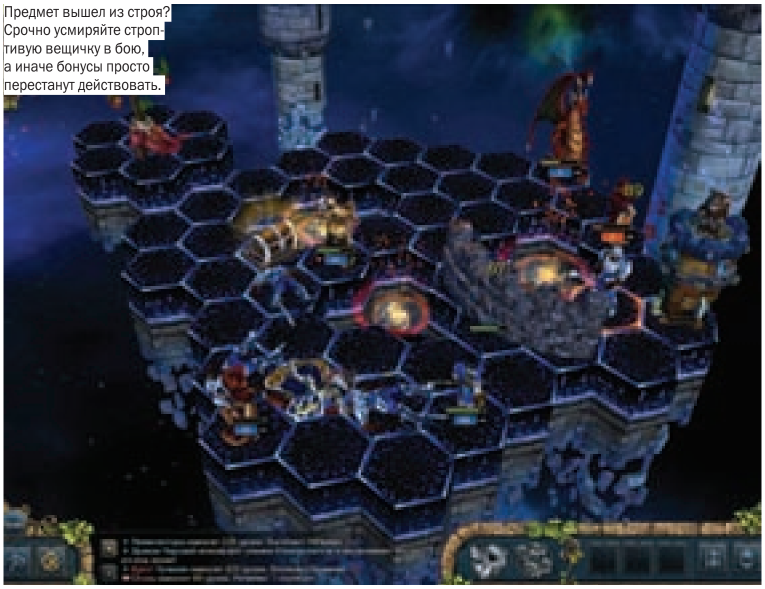
Раз уж речь пошла об отрядах, давайте поговорим и о них. Какой же аддон без добавок? Правильно, никакой (во всех отношениях). Вот и в «Принцессе в доспехах» нас порадовали рядом интересных юнитов. Демонологи, дроиды-стражи и дроиды-механики, паладины, ассасины – все они займут достойное место в вашем войске. Тем более что каждому новому бойцу, как обычно, выдали одно-два умения. Те же паладины не только воскрешают всех стоящих рядом, но и могут несколько раз за бой дать возможность другому отряду походить еще раз. Дроиды-механики починяют прочих дроидов, причем не просто ремонтируют, но и пополняют состав союзного отряда. Ассасины наносят отравляющие удары в спину. Не остались без внимания и «старички» – знатоки «Легенды о рыцаре» не

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Вновь блестящая приключенческая часть; ставшие более сложными и интересными бои.

НЕДОСТАТКИ Проблему с поиском пути полностью решить так и не удалось; AI иногда «сходит с ума» и творит что-то непонятное; новинок и изменений в сравнении с «Легендой о рыцаре» маловато.

РЕЗЮМЕ Тем, кто прошел «Легенду о рыцаре», «Принцесса» может и наскучить. Монстры практически те же, поведение AI изменилось незначительно, да и с оригинально выполненными локациями туговато. С другой стороны, бои стали немного сложнее (и интереснее), а занятных текстов в квестах по-прежнему хватает (жаль, что сами задания редко блещут новизной). Вот только мелкие недостатки (вроде старой проблемы с поиском пути или новой с завышенным уроном от горения и отравления) поднять оценку выше не позволяют.



Предмет вышел из строя? Срочно усмиряйте строптивую вещичку в бою, а иначе бонусы просто перестанут действовать.

Враги зачастую берут числом, а не умением, наваливаясь такими толпами, что диву даешься – и откуда их столько взялось? Хотя с сообразительностью у AI стало получше, зачастую он принимает опрометчивые решения. Например, может увлечься стрельбой по отряду, которому при всем желании почти не в силах нанести заметный урон. Или сунуться прямо под смертоносный удар обелиска, благо иногда они встречаются на полях боев.

Квесты, как и в «Легенде о рыцаре», весьма интересны – чего только стоит история дракона-алкоголика или рассказ об использовании гномами мыла в мирных целях. Правда, некоторые повороты сюжета слишком предсказуемы для знакомых с вселенной новой King's Bounty, как результат нажатия красной кнопки на гномьей субмарине. Но это только лишний раз доказывает, что разработчики создали целостный мир с вполне логичными законами. Нельзя не признать за авторами и чувство юмора: фразы в стиле «В нашей гильдии все равны – прекрасные эльфы и вонючие твари-орки» или «Осторожно! Злой вербовщик!» вы будете вспоминать даже после того, как игра отправится пылиться на полку с дисками.



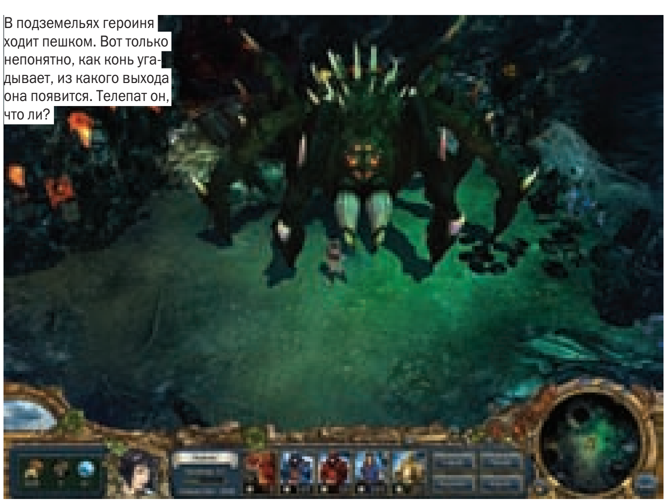
Вверху: Дракон ударился лбом о землю, и врагам в окрестностях тут же поплохело. А нечего было на принцессу наезжать.

раз удивятся, просматривая характеристики и способности того или иного отряда.

Еще больший сюрприз ждет всех, кто видел прошлую игру, но не следил за новостями о нынешней. Амели развивается совсем не так, как Билл Гилберт. Очередной уровень не позволит поднять характеристики, не считая лидерства. Интеллект, атаку, защиту, ярость, магические способности – все это вы будете улучшать только вместе с прокачкой навыков. Идея достаточно спорная, так как сам смысл повышения уровня при таком подходе теряется (выдаваемые при этом руны можно было бы вручать в качестве наград за квесты, как и лидерство).

Навыки же подверглись изрядной перетряске. Многие из них были не просто переписаны, но даже поменялись местами в ветках умений. В итоге баланс между классами стал принципиально иным – если в «Легенде о рыцаре» прокачанный маг оказывался на шаг впереди друзей-соперников: воина и паладина, то в «Принцессе» возможности любимого многими заклинателя изрядно «урезали». Скажем, навык высшей магии уже не дает того эффекта, что прежде – бить врага двумя высокоуровневыми «Армагеддонами» за один ход не выйдет ни при каких обстоятельствах. А так как волшебник по-прежнему «слабак» в отношении набора армии (до воина ему в этом деле, как до Луны), получается, что боевого мага из него воспитать стало на порядок сложнее. Нет, можно, к примеру, попробовать неплохую связку «Красные драконы с невидимостью да ударными заклинаниями», но пока вы до нее дорастете, много воды утечет. В целом же получается, что разработчики подтолкнули мага к превращению в «отряд поддержки и вызова» (на это намекает и часть навыков), с чем он, конечно, справляется на все сто, но все же «чародея-ударника» немножко жалко…

Правда, изменения в горении/отравлении частично помогут магу утешиться. По какой-то загадочной причине урон от этих постэффектов нынче зависит не столько от того, кто



В подземельях героиня ходит пешком. Вот только непонятно, как конь угадывает, из какого выхода она появится. Телепат он, что ли?

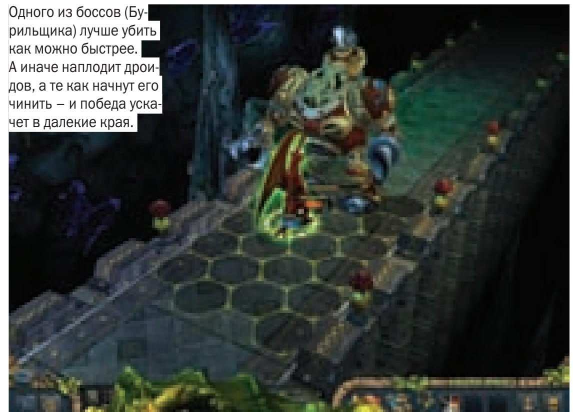


Внизу: В этом замке под надежной охраной скрывается король. Хотя на самом деле этот тип – тиран, узурпатор и просто бывший первый советник монарха. И его участь будет незавидной.



Хоть я и открыл все девять навыков дракона, пользуюсь от силы двумя-тремя. На некоторые не хватает ярости, а прочие боевому магу просто не нужны…

В «Принцессе в доспехах» можно найти массу отсылок к различным произведениям искусства, именам героев и реальных людей. Так, парочка островов называется Дерсу и Узала (Дерсу Узала – герой одноименного романа В. К. Арсеньева, известный таежный охотник начала прошлого века). Одного из наставников зовут Орсон Кард (есть такой писатель). А встречный NPC начинает разговор с вопроса: «Хотите кофейку или секретное задание?» (сразу приходят на ум «Космические рейнджеры»). Найти все такие отсылки не под силу одному человеку, так что фанаты уже начали коллективную работу в этом направлении.



Одного из боссов (Бурильщика) лучше убить как можно быстрее. А иначе наплодит дроидов, а те как начнут его чинить – и победа ускачет в далекие края.

После прохождения сюжетного квеста в Храме Любви ваш конь превратится в пегаса и научится летать. Определенный смысл в этом есть, но не слишком большой – так, выманивать врагов от их заначек и потом забирать все ценное без боя можно научиться, даже не обладая крылатым верховым животным. Да и облетать слабых противников не обязательно, они сами убегут от вас, безо всяких пегасов. Впрочем, для быстрого перемещения по карте апгрейднутая версия коня вполне подойдет.



вас ранил, сколько от количества и качества юнитов в подожженном (отравленном) отряде. В результате огненная стрела, выпущенная в толпу, скажем, пиратов, становится смертельной для нескольких десятков из них. Вот и приходится любой ценой уничтожать поджигателей до того, как они начнут «причинять добро».

Кстати, одна из медалей (всего герой может заработать до десятка наград, у каждой из которых есть три степени) как раз увеличивает урон от горения и отравления. Так что, скорее всего, перед нами фишка, а не баг. Но довольно о ней, вернемся к нашим медалям. Большую часть из них вы сможете получить, просто пройдя игру. Но вот чтобы повесить себе на грудь награду «Капканщик», придется убивать отряды врага «Ловушкой», а для этого надо хотя бы ей обзавестись. Эти памятные знаки – не просто красивые побрякушки, они еще и пользу приносят. Возьмите, скажем, орден «Убийца драконов», выдаваемый за определенное количество трупиков этих самых драконов. Награда третьей степени увеличит скорость набора опыта питомцем наполовину, что немало.

Питомец на сей раз у нас в единственном экземпляре, но обладает аж девятью навыками (хотя это и меньше, чем суммарные шестнадцать у Духов Ярости). Увы, способности эти не столь разнообразны, как раньше, так что пользоваться вы будете не всеми. С другой стороны, попадаются интересные находки. Например, дракончик может найти клад прямо в битве – останется только забрать ценный сундучок. Или притащить откуда-нибудь яйцо. Угадать, кто вылупится из яйца, вряд ли получится, но подмога лишней не будет. А вот за что стоит похвалить Katauri отдельно, так это за анимацию помощника. Он активно болеет за нас в бою, смешно мотает головой, к которой прилепилась любимая улитка, радостно взлетает после победы и отважно бьется лбом в землю, нанося врагам урон.

Жаль, что у Katauri не хватило сил переработать еще и локации. Стоит увидеть новые пиратские острова, как понимаешь, что почти все здесь по-прежнему, как во времена «Легенды о рыцаре», разве что домики и замки поменяли местами. Чувство дежавю преследует нас до самого финала, и с этим ничего не поделаешь. И все же мы верим, что история новой King's Bounty продолжится и будущее этой игры прекрасно. **СИ**

Внизу: Сделаем драконов невидимыми, а потом как начнем бить «Огненным дождем», и всем хана.



У демонесс с одеждой по-прежнему не сложилось. Но на поле боя хороши, ничего не скажешь – и поменять отряды местами могут, и от удара уклониться.




[Тэ ТРИ] — ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
T3
ВЕСЬ МИР ГАДЖЕТОВ!
T3
100 КРУТЕЙШИХ ГАДЖЕТОВ
ЧИТАЙТЕ
В МАЙСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА:
100 САМЫХ-САМЫХ:
лучшие в мире гаджеты
+ шанс выиграть 7 из них
6 СЕНСОРНЫХ КОММУНИКАТОРОВ:
все, кроме iPhone
ДИДЖЕЙСКИЕ «ВЕРТУШКИ»:
сравнительный тест
3-D ПРИНТЕРЫ
и другие приметы будущего
В ПРОДАЖЕ С 23 АПРЕЛЯ
реклама

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

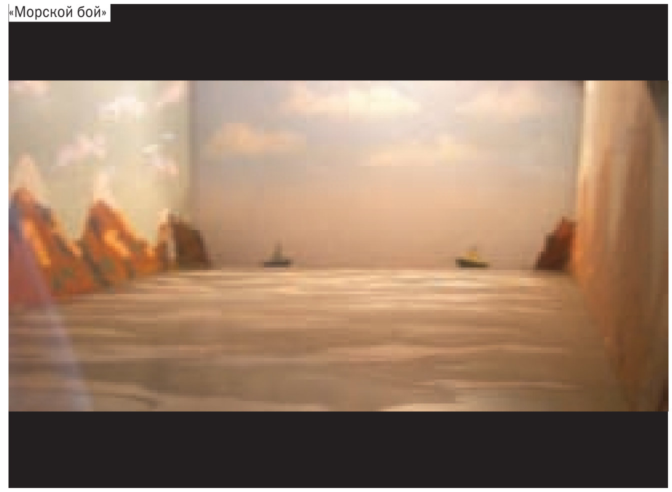
1 
2 
3 

1 Midway Arcade Treasures
2 Симулятор «Карманное землетрясение»
3 Монолог Райкина «Давайте жить весело»

6.0



«Морской бой» (симулятор)*



«Морской бой»



ТЕКСТ

Алексей Беспалько

› Советские игровые автоматы

Давно ли вы играли на настоящем советском автомате? Лично я в прошлую среду, но кому это интересно, если Sky Horse Games обещает «погружение в советское прошлое» всем и каждому в любое удобное время – на своем оптическом диске для персональной ЭВМ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
special.compilation
Зарубежный издатель:
Kyiv.CD
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Sky Horse Games
Системные требования:
CPU 300 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Количество игроков:
до 6
Онлайн:
www.sovavtomaty.ru
Страна происхождения:
Украина

Кто-то, в конце концов, должен был это сделать. На моей памяти последняя попытка симулировать советские автоматы предпринималась году так в 2002-м в серии онлайновых flash-игр. Сделана она была в духе карикатур из журнала «Крокодил» (ох уж эти flash-игры 2002 года…), и вам повезло, если вы ее не видели. Сборник же «Советские игровые автоматы» (СИА) – дело нешуточное, на обложке указано, что приоритетом является «доскональная точность». Ну наконец-то!

От реальных прототипов – тех, которые стояли в одноэтажных павильонах, приютившихся в городских парках, нас отделяют почти двадцать лет. Потому какая угодно симуляция будет точнее, чем воспоминания. И на взгляд того, кто, скажем, крутил баранку «Магистрали» в прошлом веке, СИА свою работу выполнит неплохо. Играть интересно. Но о доскональности я бы говорить поостерегся. Впрочем, обо всем по порядку.

Сборник воспроизводит автоматы двух видов: электромеханические («Морской бой», «Снайпер») и видеоигровые (все остальные). Видеоигры, представленные в сборнике, эмулировать практически невозможно – их делали еще до процессоров и плат памяти. Пришлось бы создать физическую модель (то есть все равно симулятор, а не эмулятор) принципиальной схемы. Вдобавок, такую модель не потянули бы домашние компьютеры (к примеру, передовой симулятор DICE позволяет сыграть в Pong аж на скорости пять кадров в секунду). Легче сделать все с нуля и создать иллюзию, будто игра настоящая. Так и попытались поступить в Sky Horse.

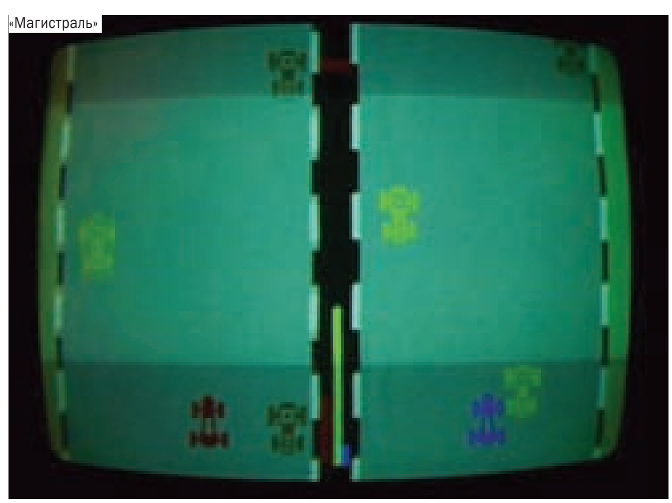
Вышло очень неровно. Разработчики, как ни старались, не сумели воссоздать облик дисплеев того времени – выпуклость, блики, четко видимые строки развертки. Так, игра «Скачки» (лошади прыгают через препятствия) выглядит великолепно, но столкновения с барьерами тут происходят на шаг позже, чем на автомате.

Хотя линии развертки успешно применены в «Скачках», в «Перехватчике», где монитор выдает похожую картинку, данный эффект не использовали, а просто размазали изображения самолетов и облаков – и кажется, будто это слезы застлали глаза, а вытираешь их кнопкой escape.

Графическая чехарда на этом не кончается. «Магистраль» в оригинале показывала зернистую картинку в низком разрешении. В симуляторе – в высоком, и получилось, что там, где раньше элементы изображения ле-



«Магистраль» (симулятор)



«Магистраль»

*Здесь и далее слева дан скриншот из симулятора, а рядом для сравнения фотография, сделанная с настоящего игрового автомата.

НАШ ВЕРДИКТ

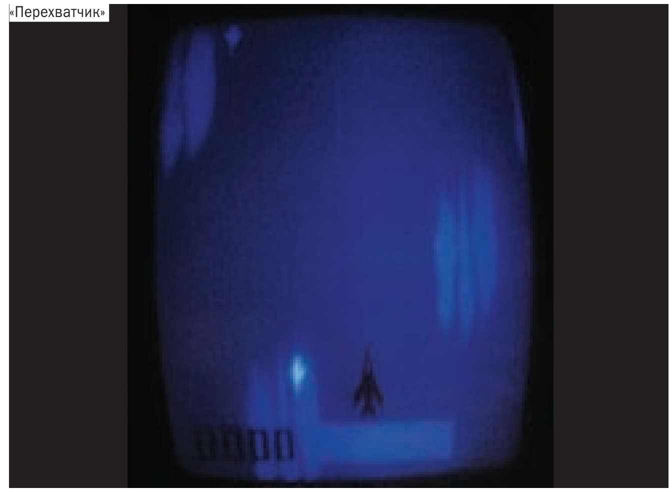
ДОСТОИНСТВА Первый сборник такого рода в СНГ. Собраны самые известные советские игровые автоматы. Качественный звук. Частичная имитация старых мониторов. Атмосфера!

НЕДОСТАТКИ Неточность симуляции, мало бонусов, высокая цена, есть несущественные баги, нет поддержки контроллеров. *Частичная* имитация старых мониторов.

РЕЗЮМЕ Недожали. Отдельные неточности, вроде того же отсутствия строк развертки в «Перехватчике», просто поражают, и ничем, кроме как безалаберностью, их не объяснишь. В случае со столь простыми и притом исторически значимыми играми это особенно удручает. Впрочем, они по-прежнему интересны. Разработчики намекают на новый сборник, но им придется поднять планку качества и снизить цену раза в два, чтобы привлечь покупателей.



«Перехватчик» (симулятор)


«Перехватчик»

жали ровно, встык, теперь между ними может быть расстояние в полпиксела.

Самый достоверный симулятор – «Сафари» – действительно похоже.

Электромеханические автоматы эмулировать невозможно в принципе – попробуйте воссоздать, например, табурет. Вся надежда на трехмерные модели.

К «Снайперу» претензий вообще никаких – однозначное «верю». Прицел покачивается так, как если бы его держал нервный автор этих строк.

Коронный номер, конечно, «Морской бой» – его-то помнят все. При помощи мыши перископ двигать легко, и единожды подбитый корабль можно поразить еще раз, а потом долго жонглировать им, наворачивая своеобразное комбо. Эта игра, хотя и в ущерб точности, стала более динамичной, более «аркадной».

Работает все, конечно, без тормозов, плавно и легко. Единственное – для запуска игры требуется кликнуть на монетку в углу экрана, и в «Магистрали» она иногда пропадает. Игре на домашнем компьютере это не мешает (нужно только «выйти» из автомата и «зайти» в него снова), а вот пользователи ноутбуков сообщают, что с тачпэдом попасть

РАЗРАБОТЧИКИ КАК НИ СТАРАЛИСЬ, НЕ СУМЕЛИ ВОССОЗДАТЬ ОБЛИК ДИСПЛЕЕВ ТОГО ВРЕМЕНИ – ВЫПУКЛОСТЬ, БЛИКИ, ЧЕТКО ВИДИМЫЕ СТРОКИ РАЗВЕРТКИ.

в какую-либо игру невозможно – монетка исчезает постоянно.

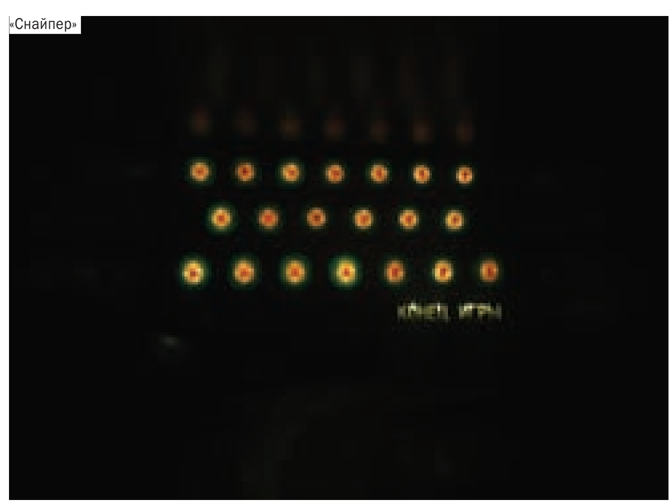
И еще одна деталь: если практически однокнопочные «Скачки» и «Сафари» от клавиатурного управления ничего не теряют, то для «Магистрали» и «Перехватчика» было бы разумно (хотя бы ради пресловутой «доскональности») предусмотреть управление рулем и джойстиком соответственно. Но увы.

В целом, так как совсем дотошного воспроизведения деталей нет – получились скорее версии игр, а не точные копии. Засим и покончим с ними – ретро-компиляции состоят не только из игр. Меню выглядит как иллюстрированный путеводитель по аркаде – выбираете игру или ее описание, подсвечиваете соответствующий автомат и кликаете по нему. Если инструкции по играм вполне адекватны и полны, то описания сделаны явно наспех, коротки и ничего толком не сообщают. Например, о тех же «Скачках» сказано, что их «прообраз… был

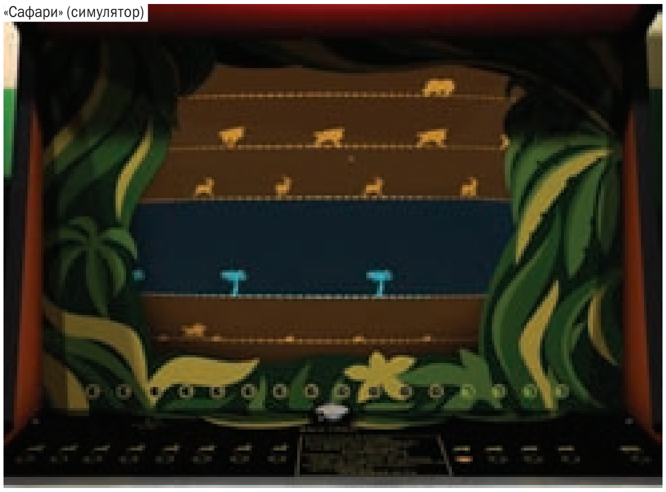


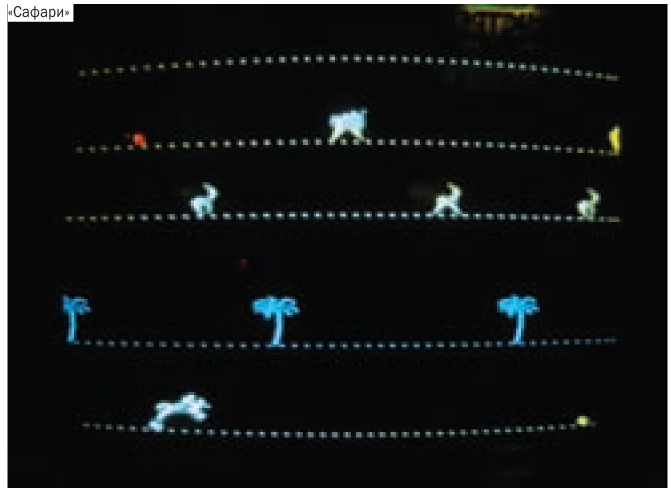


«Снайпер» (симулятор)



«Снайпер»


«Сафари» (симулятор)


«Сафари»

создан в конце 70-х пионером видео игр (пробел не мой – *АБ*) – компанией Atari». Почему не сказать, что это была Steeplechase 1975 года? Из сопроводительных справок компиляций ретрогеймеры привыкли узнавать что-то новое о старых хитах, а тут нет даже годов выпуска автоматов и списка заводов, которые их производили.

Звуковое оформление. Открывается игра простой мелодией в духе песни «Спят усталые игрушки», но исполненной в стиле эмбиент. Во время игры слышится (или не слышится – можно и отключить) шум зала: шаги, звон монет, писк автоматов, стоящих рядом, – это удачный штрих, усиливающий атмосферу.

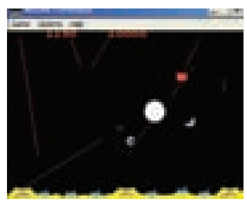
Также на диске есть обои для рабочего стола (ничего особенного) и набор рингтонов (а вот это уже круто – сэмплы советских аркад в аранжировках drum and bass и electro house; по иронии, эти мелодии можно бесплатно скачать с сайта игры).

«Советские игровые автоматы» – достаточно интересный сборник со своими достоинствами и ворохом недостатков, не последним из которых является неразумно высокая цена: в начале апреля по каталогу «Нового диска» игра стоила 569 или 512 рублей (для зарегистрированных пользователей), а в магазинах Москвы – все 600. Никаких дорогих буклетов в коробке с игрой нет. Видимо, цены придется снижать – особенно учитывая, что по пятам Sky Horse уже идет дизайн-студия Артемия Лебедева, которая в самом скором времени предложит публике новые flash-версии симуляторов советских аркад. **СИ**

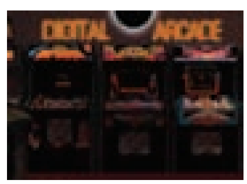
The Best of Golden Hits Romantic Collection: эволюция сборников классики



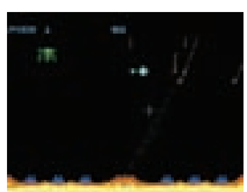
1987 год – Arcade Classics для компьютера Commodore 64 (Firebird). В сборнике были четыре игры: Asteroids, Space Invaders, Centipede и Space Wars. Чтобы избежать проблем с авторскими правами, названия игр пришлось изменить. Classics вышла в так называемом «бюджетном» варианте – кассета стоила 1.99 английских фунта, в пять раз дешевле, чем «большие» игры.



1993 год. Для новой системы Windows 3.11 выпускается Microsoft Arcade. В комплект вошли симуляторы автоматов от Atari: Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Comand и Tempest. Так как все пришлось делать с нуля, для каждой игры предусматривалось обширное меню опций: можно было менять количество жизней, скорость полета ракет и т.п. Кроме того, все игры сопровождались подробными историческими справками, включавшими интервью с разработчиками. Занимал сборник одну дискету, стоившую $29.95, что было примерно в половину или на треть дешевле, чем обычные игры. С тех пор порядок цен на продукцию такого рода почти не изменился.

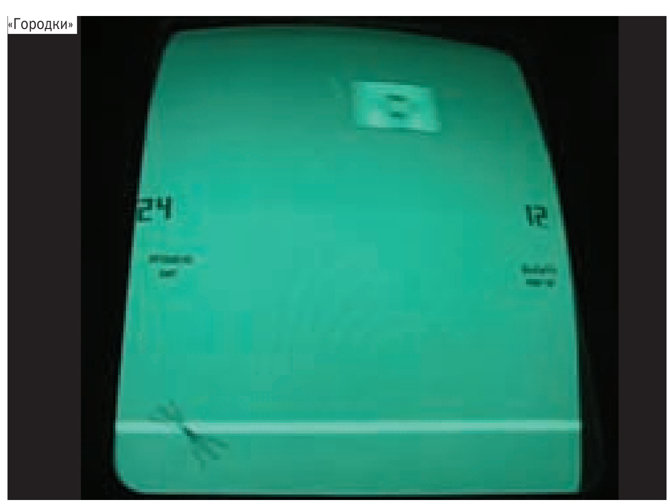


1995 год. Вышла Williams Arcade Classics от Digital Eclipse – сборник теперь уже не симуляторов, а эмуляторов аркад от Williams: Defender, Stargate, Joust, Robotron 2084, Sinistar и Bubbles. Дисковые версии содержали также видеоинтервью с разработчиками. Можно сказать, что к современному виду ретро-компиляции пришли именно в сборниках Digital Eclipse середины девяностых.



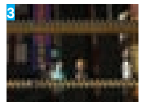
1996. Картридж Arcade Classics для приставки Sega Genesis со сборником 1987 года роднило не только название. Он содержал все те же Pong, Centipede и Missile Command (симуляторы), но добавлял к ним «Sega version», то есть режим с улучшенной графикой. Вскоре выпуск «усовершенствованных» версий стал делом обычным и на Западе (там это называется enhanced remake), и в Японии (здесь римейки именуются arrangement).


«Городки» (симулятор)


«Городки»

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Wario Land 4
2 Wario Land: The Shake Dimension
3 LittleBigPlanet

9.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

История одного амбициозного британца, отправившегося на поиски золотого костюма настоящего джентльмена, – смесь платформера и пазла, возможная только на DS. Первый коммерческий проект Кайла Грея оказался игрой, которая полна моноклей, тростей, котелков и разноцветных квадратиков.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform.2D/special.puzzle
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Tiburon
Ведущий дизайнер:
Кайл Грей
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.henryhatsworth.com
Страна происхождения:
США

Текстовое и визуальное наполнение Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure – как будто произведения Конан Дойля, Уэллса, Киплинга и Генри Райдера Хаггарда в переработке для блока Adult Swim телеканала Cartoon Network. Соперничество профессора Хэтсворта и щеголя Уизлби то и дело отсылает к приключенческим сюжетам XIX века, но оформлено при этом как типовой анимационный балаган – со всеми причитающимися деформациями героев, женскими персонажами с отчетливо мужскими голосами, абракадаброй «озвучкой» диалогов и прочей сбивающей с толку атрибутикой. Шутка ли, но японцы из Level-5 дали американцам из EA Tiburon сто очков форы в деле использования знакового периода английской истории – игры о Лэйтоне, другом одаренном профессоре, столь же искусно отражают эстетические особенности одной из главных «эпох элегантности», но не шокируют тотальным стилистическим безумием. Удивительно, если учесть, какая из стран ближе к Англии культурологически.

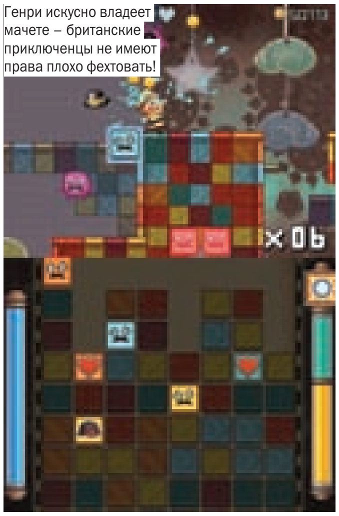
Впрочем, куда важнее, что не вызывает вопросов основополагающий аспект игры – интеграция элементов платформера и пазла. Проносясь вихрем по уровням, полным врагов, Генри наводит порядок не только в привычной, но и в «головоломной» реальности: души побитых чудищ вселяются в цветные кубики, аналогичная участь постигает найденные полезные предметы; успехи и неудачи в тасовке элементов пазла непременно отразятся на событиях верхнего экрана. Время всегда работает против Генри; на складывание монотонных линий отводится определенный срок, который хоть и благополучно продлевается в ходе игры с квадратиками, но все равно неизбежно иссякает. Увлечься нарезкой тварей, забыв обо всем на свете, также не получится, поскольку поверженные монстры имеют обыкновение набираться сил и возвращаться из пазл-пространства, если их там окончательно не упокоить, – при схватке с боссом или целой армией такое обстоятельство легко оказывается фатальным. Выматывающий ритм задается сразу: уже к концу первого цикла уровней ловишь себя на том, что торопишься даже с чтением диалогов и покупкой пауэр-апов в магазине – хотя спешить там, понятно, некуда; в чередование миров включаешься с пол-оборота, все начинает казаться абсолютно естественным – как буд-

НАШ ВЕРДИКТ

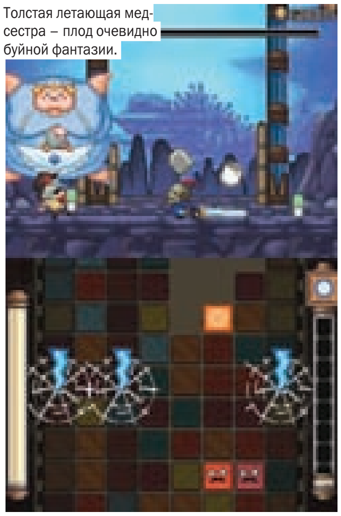
ДОСТОИНСТВА Блестяще выверенный баланс в соединении двух абсолютно разных жанров: обе части мастерски адаптированы друг для друга, и все работает как швейцарские часы.

НЕДОСТАТКИ Едва ли способна перевоспитать неандертальца, привыкшего испуганно шарахаться от любого «мультяшного платформера», и привить ему вкус к изящному геймингу.

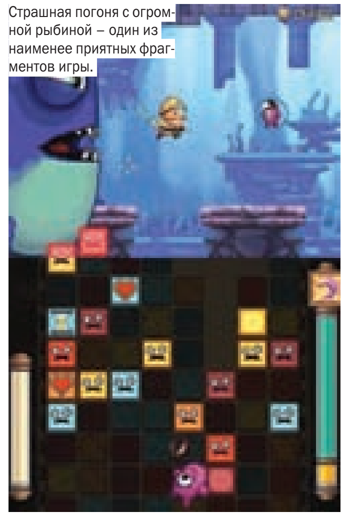
РЕЗЮМЕ В рамках крупномасштабной программы Electronic Arts по очищению собственной кармы – обновление двухмерного платформера: точное инди-нутро, немного фантазии, чуть больше стиля, много обыкновенной красоты – и вот он, безоговорочный чемпион жанра на DS, а также младший брат LittleBigPlanet и Wario Land: The Shake Dimension. Коробке с этим картриджем самое место где-нибудь рядом с упаковками дорогого чая и томами литературы позапрошлого века.



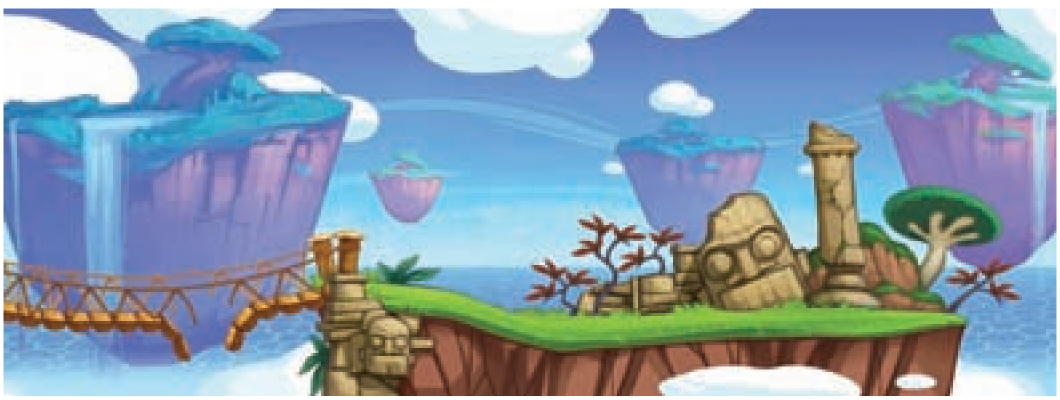
Генри искусно владеет мачете – британские приключенцы не имеют права плохо фехтовать!



Толстая летающая медсестра – плод очевидно буйной фантазии.



Страшная погоня с огромной рыбиной – один из наименее приятных фрагментов игры.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



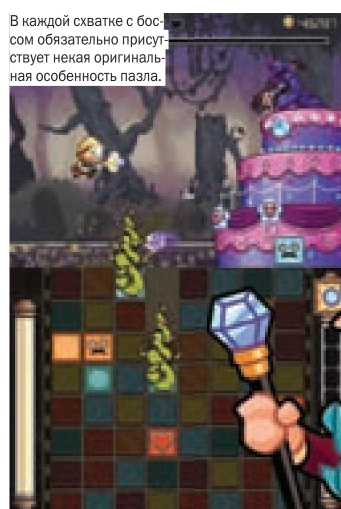
Вторая после The World Ends With You игра за долгое время, сумевшая всерьез усадить меня за DS. И, признаться, первая со времен WarioWare: Touched!, которая напросилась в попутчики до работы и обратно, потеснив и музыку, и книгу. Как это случилось – дело десятое, важно, что вообще случилось. Из ближайших аналогий – Puzzle Quest, да только Генри Хэтсворт увязывает два непохожих жанра куда более хитроумным, но при этом совершенно не сложным узлом. На сей раз ни вам, ни мне, ни кому-либо еще ничуть не удастся махнуть рукой на одну из составляющих, целиком сосредоточившись на другой. Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure – и не «пазл в декорациях платформера» и не «платформер с цветными квадратиками», это будто бы дополнительное измерение, в котором, как нам показалось, только такими и могут быть игры – ни тем, ни другим, но всем и сразу. Тайна. Загадка. Магия. Игра для всех, и при этом – без недостатков.

то так было и в Super Mario Bros., и в Sonic the Hedgehog, и во всем сериале Mega Man.

При этом устройство пазла – как никогда щадящее: блоки составляются и вертикально, и горизонтально, так что упустить какой-либо важный объект очень сложно, а неприятности обычно связаны, к примеру, с нехваткой драгоценных «сердец» в трудную минуту. Подобных минут наберется предостаточно; если сначала все решается базовым комбо с использованием трости или мачете и своевременным усилением урона от патронов ружья, то по мере появления у Генри новых способностей, которые идут в нагрузку к обретенным деталям джентльменского костюма, придется следить еще за тремя-четырьмя факторами. Благо, тут на ум сразу приходит мысль «превраться на чай» – посадить Генри в паропанковый пилотируемый доспех, который также заслуживает эпитетов «неуязвимый» и «всесокрушающий». Шкала энергии боссов уменьшается с невероятной скоростью, рядовые неприятели катятся кубарем – как же, джентльмена довели до ручки.

Поразительно, как точно в Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure схвачена самая суть инди-разработок, в которых Кайл Грей съел даже не собаку, а нескольких буйволов; игра совершенно не напрягает и не озадачивает, все в ней направлено на увлечение и развлечение. На верхнем экране нельзя заблудиться, застрять, запутаться – можно только свалиться в пропасть или погибнуть от меча и пули; на нижнем не так много работы для логического мышления – хватит, скорее, элементарной ловкости пальцев. Это именно игра, которая делает DS подходящей альтернативой книге в поездке, но при этом не является триста сорок восьмой перепевкой Tetris, Arkanoid или Space Invaders.

Главная прелесть Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure заключается в том, что она, казалось бы, сделана из не то слово каких знакомых составляющих – и при этом дарит такое потрясающее чувство новизны. Сколько раз мы путешествовали по лесам да джунглям, по пещерам с лавой и под водой – не сосчитать; как часто били и резали существ не от мира сего – подумать страшно; опыт общения с головоломками даже упоминать не следует. Тем не менее: если применительно к LittleBigPlanet справедливо, что игравший во все классические двухмерные платформеры найдет в ней для себя мало чего интересного, то было бы ошибкой подумать, что человека, видевшего десятки платформеров и все клоны Bejeweled, возможно считать заочно знакомым с работой EA Tiburon. Кайл Грей, вслед за Media Molecule и Nintendo, показал целый жанр под углом, к которому никто до него не примерялся, и обойти вниманием его труд – значит лишить себя изрядной доли восхитительного игрового опыта. **СИ**

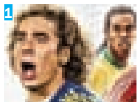


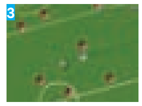
В каждой схватке с боссом обязательно присутствует некая оригинальная особенность пазла.



Оригинальный саундтрек Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure, записанный музыкантом Джином Розенбергом, доступен для свободного скачивания на официальном сайте (www.henryhatsworth.com). В директории размером около 200 Мбайт собрано 37 композиций из игры.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 FIFA Soccer 09 DS
2 Football Director DS
3 Subbuteo

8.0

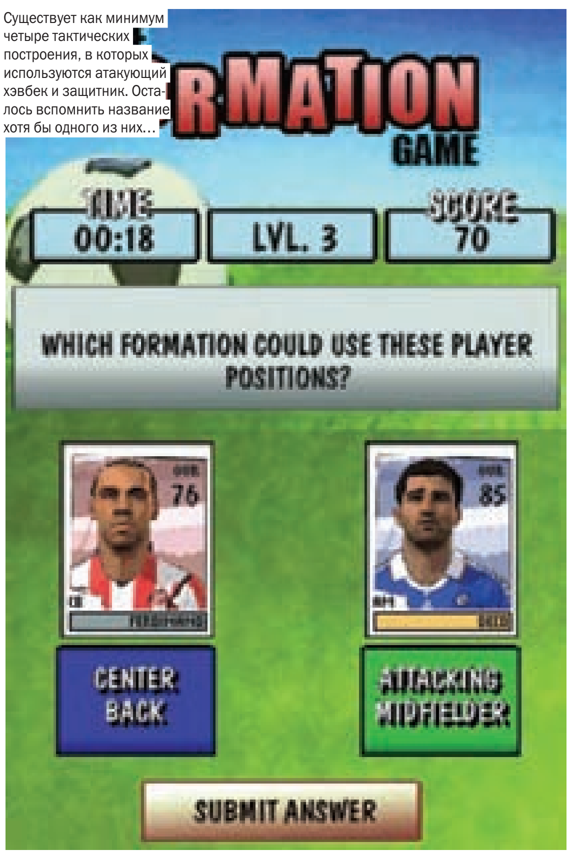


ТЕКСТ
Алексей Бутрин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.mini-games/quiz
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.footballacademy.ea.com
Страна происхождения:
Канада





Существует как минимум четыре тактических построения, в которых используются атакующий хэвбек и защитник. Осталось вспомнить название хотя бы одного из них…

› Football Academy

Где-то глубоко подо льдами Антарктиды находится база секретной организации ЗМПФ («Захват Мира с Помощью Футбола»). Во время чемпионатов они организовывают фанатские бесчинства, по выходным отправляют заказы на производство кастетов и бейсбольных бит «Всероссийскому обществу слепых», а в межсезонье, прикрываясь именем EA Canada, в секретной лаборатории №318 выпускают футбольно-психотропные игры – такие как Football Academy.

Кстати, пока вы тут пару секунд недоверчиво хихикали, благодаря Football Academy в мире только что стало на трех поклонников футбола больше. Причем не только поклонников, но и настоящих знатоков – ведь эта игра действительно развивает футбольную эрудицию. Стоит лишь коснуться картриджа с этой заразой, и уже через неделю вы будете знать, чем Замбротта отличается от Занетти, что на гербе FC. Köln нарисован козел, в классическом построении 4-4-2 не используются фланговые нападающие, а наибольшее число полосатых форм принадлежит командам итальянской Премьер-лиги. Самое ужасное, что это работает даже с теми, кто еще вчера не то что «Боруссию Дортмунд» от «Тоттенхэма» отличить не мог, но и вообще не слышал о существовании этих клубов. Почти полмесяца я проводил бесчеловечные эксперименты над своими друзьями и коллегами, как бы невзначай подсовывая им Football Academy, а потом при помощи суперзрения злорадно наблюдал, как растет их футбольный IQ, а извилины принимают форму разметки футбольного поля.

Этот феномен объясняется очень просто – основу Football Academy составляет сборник различных мини-игр, проверенных временем. Тут вам и «Поле чудес», и скрэббл, и запоминание последовательности действий. Все они, разумеется, исключительно на тему футбола. Кроме традиционных игр нашлись у разработчиков и собственные придумки. Например, сортировка игроков и комплектов формы по странам. Или еще лучше – изучение тактических построений: игра демонстрирует схему расстановки игроков, а вы пишете ее название в окошке для распознавания рукописного текста; следующий по сложности уровень этого квиза – указать, какая из тактических схем использует те или иные игровые амплуа. Еще одна находка – угадывание команды по логотипу, который изначально скрыт защитным слоем. При помощи стилуса вы понемногу стираете защиту, пытаясь по крохотным кусочкам угадать команду. Неплохо развлекает и «симулятор судьи»: вам дают для анализа игровую ситуацию (офсайд, нарушение и т.п.), вы же стилусом ставите рефери в нужную позу (гусары, молчать!), при необходимости достаете желтую или красную карточку и дуете в свисток… простите, в микрофон. Не обойдены вниманием и чисто аркадные забавы, такие как исполнение штрафных, во время которых вы управляете силой удара и под-

Если с другом выйду я…

Одна из самых замечательных особенностей Football Academy – наличие мультиплеера. И ведь с друзьями можно не только устраивать матчи, но и обмениваться карточками игроков. Причем читерски прокачать начинающего футбольного друга не получится – максимальный общий рейтинг карточки, которую можно получить при обмене, вычисляется на основе текущего состава команды игрока.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличное сочетание трех составляющих геймплея – футбольного менеджера, коллекционной карточной игры и мини-игр, большинство из которых весьма удачны.

НЕДОСТАТКИ Менеджер и симуляция матчей сильно упрощены, например, угловые, штрафные и пенальти отсутствуют вовсе.

РЕЗЮМЕ Football Academy действительно развивает футбольную эрудицию, причем делает это в ненавязчивой и увлекательной манере. Поклонники футбола могут смело прибавлять к оценке полтора балла, а те, кто с футболом незнаком вовсе, – получили отличный шанс наконец приобщиться к этой разновидности массового помешательства. И помните, мы вас предупредили.



Господин Якубович, вы загадали «Реал Мадрид»! Гоните ключи от машины!



Географический тест, в котором нужно указать на карте город загаданного футбольного клуба – один из самых сложных, в первую очередь – из-за микроскопического масштаба карты.



Я уже вижу, что это – «Арсенал», а вы?

круткой мяча. Каждый раз при посещении тренировочного центра Football Academy случайно выбирает для вас три мини-игры, и по их результатам вычисляет ваш футбольный IQ.

Три Бэкхема, не считая Онопко

Разумеется, даже самые лучшие мини-забавы сами по себе не способны увлечь на долгое время, что прекрасно известно сотрудникам секретной лаборатории №318. Именно поэтому набор тестов является лишь прелюдией к другой части игры – коллекционированию футбольных карточек, которые разбиты на три типа – бронзовые, серебряные и золотые. Чем выше ваш IQ, тем лучший комплект разрешают вскрыть после прохождения теста. Золотой, например, можно взять при показателе IQ не ниже 120, и в нем будет находиться как минимум 2 звездных игрока с общим рейтингом 80 и выше.

Количество карточек, которые можно держать на руках, ограничено. Поэтому, во-первых, приходится постоянно выкидывать лишние, а во-вторых, менять тактическое построение своей виртуальной «карточной команды». Например, избыток классных защитников – хороший повод перейти на схему 5-3-2 или аналогичную, которая использует пять бэков. При этом никто не мешает запастись двумя или даже тремя одинаковыми игровыми карточками; три Бэкхема в команде – это ли не мечта любого менеджера? Как вы уже, наверное, поняли, мы незаметно подошли к следующему пласту этой замечательной игры – менеджеру и симулятору.

Разрешите, я пробью с ноги?

Карточки собираются не только коллекционирования ради, но и забавы для. Собрав «звездную колоду» и выбрав одно из тактических построений, можно провести матч с какой-нибудь известной командой. Симуляция игры в Football Academy предельно проста, но от этого ничуть не менее интересна. Положение мяча на поле схематично показано линией, которая хаотично мечется между воротами соперников. Случайным образом она прерывается, и начинается розыгрыш игровой ситуации. Ваши игроки попеременно оказываются в роли нападающих и защищающихся, а вы можете выбрать один из двух вариантов действий – гарантированный и более рискованный. Любой из вариантов может как увеличить шанс на успешный исход игровой ситуации, так и ухудшить его. Разница состоит в том, что гарантированный вариант обычно обеспечивает разброс +/-5 очков, а рискованный – +/-25. Кроме вашего выбора на чашу весов ложится сыгранность команды, текущий уровень усталости игроков, выбранная общая тактика («атака», «оборона» или «сбалансированная») и, конечно же, персональные характеристики самих футболистов. Например, если защитника пытаются обвести, то его шансы складываются из параметров защита/скорость, а шансы атакующего игрока – нападение/дриблинг. Одним словом, удача здесь безусловно важна, но состав команды и ваши личные действия во время игры – важнее.

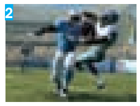
Изюминка Football Academy в том, что все три ее составные части – квизы, коллекционирование и менеджер – неразрывно связаны между собой. Чтобы получить хороших игроков, нужно как можно лучше пройти мини-игры, чтобы открыть новую команду соперников – найти как минимум пятерых игроков из ее состава (держать их в колоде при этом не обязательно). Все – круг замкнулся, и вы уже, сами того не замечая, остервенело наращиваете свой футбольный IQ, потрошите новые пачки с игроками и тасуете состав команды своей мечты. В мире стало еще одним футбольным фанатом больше. **СИ**



Похимичим?

Каждая команда имеет такой параметр, как «сыгранность» (chemistry). Положительно на него повлиять можно тремя путями: подбирая игроков одной национальности, выставляя их на правильные позиции (вы ведь не собирались отправить Пеле в нападение, правда?) и выбирая их любимые тактические построения. На первый взгляд, все просто, но в реальности нахимичить что-нибудь путное получается далеко не с первого раза. Порой приходится посылать защитного хэвбека в атаку, устраивать у ворот интернационал из немцев, бразильцев и итальянцев и плевать на тактические предпочтения одноклубников. А как иначе? Все для гола, все для победы – вот наш девиз.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 BLITZ the League
2 Madden NFL 09
3 Manhunt 2

8.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР



Одна из новинок второй части. Теперь противника можно не только повалить на землю, но и предусмотрительно добить. Чем сильнее ему достанется, тем больше стамины он потеряет. Зачастую, после тех читерских маневров, что совершает на поле AI, это единственная отдушина для игрока. Ну не считая, конечно, горячего желания «догнать гада и сломать ему что-нибудь хорошее».



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

› Blitz the League II

Первая часть Blitz the League показала нам, что будет, если скрестить американский футбол и бои без правил. Вторая, в общем-то, не вносит в это положение ничего нового, она просто развивает его.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, Playstation 3
Жанр:
sports.traditional.football.arcade
Зарубежный издатель:
Midway
Российский дистрибьютор:
«Веллод»
Разработчик:
Midway
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.blitzleague.com
Страна происхождения:
США

Перед нами то же поле, те же шестнадцать человек, составляющих две команды, и один мяч продолговатой формы. И больше всего здесь не везет человеку, который этот мяч держит в руках: все стараются его посильнее ударить, побыстрее уронить и побольше костей сломать. Как и раньше, американский футбол в Blitz отличается жестокостью, сопровождается черным юмором и не приемлет никаких хоть сколько-нибудь гуманных правил. Хотя основные – сугубо спортивные – правила все же сохранены в полной неприкосновенности: каждая команда имеет по четыре попытки пройти десятиярдовую отметку, а игрок, сумевший добежать до конца поля, совершает тачдаун и приносит команде шесть очков. Но никаких ограничений в выборе средств отбора мяча и никаких запретов на применение физической силы нет и в помине. Вот что гласят правила любимой всеми поклонниками этого вида спорта ассоциации NFL: «атаковать игроков без мяча нельзя, атаковать принимающего пас нельзя, атаковать игрока, который уже выбежал за поле или лежит на земле, нельзя, хватать противника за маску, нельзя»… Нельзя, нельзя, нельзя… Согласитесь, с такими правилами настоящие мужчины скорее будут играть в гольф!



Во второй половине игры надписи «Fumble» и следующую сразу за ней «Interception» готовьтесь видеть часто. AI будет отнимать у вас мяч в самых невообразимых ситуациях, за что вы не раз его проклянете.

СЕКРЕТ!

Для всех, кто хочет не только выигрывать, но и делать это красиво, приводим полный список комбинаций для Touchdown Celebrations, которые позволяют и поиздеваться над соперником, и пополнить Clash Meter. Список составлен по версии для Xbox 360. На геймпадах PlayStation 3 указанным кнопкам соответствуют следующие: X = квадрат, Y = треугольник, A = крест, B = круг.

XYXB – Air Traffic
XBYB – Back It Up
AAAB – Ball Spike
AABB – Beer Chug
YAAB – Clothesline
YYBB – CPR
YYYA – Dance Fever
BBBX – En Garde
BABY – Get Down
AXYB – Golf Putt
AXBY – Grenade
AABA – Gunslinger
BBXA – Hand Exchange
AXAX – Helmet Fling
AAYX – Knighted
XXYY – Knockout
XXXY – Man Crush
YYBA – Nutshot
YXBA – Pinned
BXBA – Proposal
ABAB – Pylon Darts
BAAB – Pylon Kick
YXAX – Tango
YXXY – The Fiddler
YXAB – The Pooper

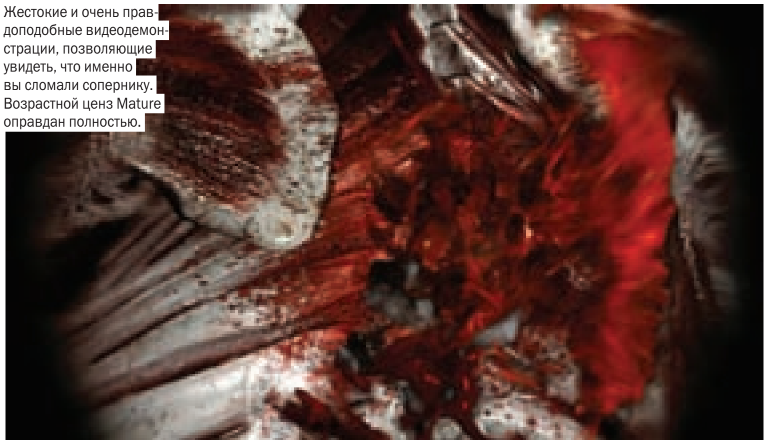
То ли дело в Blitz the League! Хотите заехать противнику по голове ногой? Пожалуйста. Хотите приложить пронырливого гада после остановки игры? Да за милую душу. Схватить за маску? Да тут все так делают! Сломать лодыжку? О, для этого есть даже отдельная мини-игра. Здесь вы не просто можете вести себя агрессивно, вас за это еще и поощряют. Побуждает к хулиганству так называемый Clash Meter, который после каждого удачно выполненного действия потихоньку заполняется – вплоть до состояния Unleash. Причем эти самые «полезные действия» варьируются от успешного паса до нанесения особо изощренной травмы. Когда линейка заполнена, появляется возможность провести особый прием, подобный Gamebreaker'у из Street-серии от EA. Только вместо красивого гола Blitz the League покажет какое-нибудь брутальное представление. Например, если вы были в обороне, то сможете лицезреть, как один ваш защитник прыгает в атакующего обеими ногами, а потом беднягу добивает плечом второй ваш игрок. В атаке один из вариантов развития событий таков: защитник кидается на нападающего, но тот красиво останавливает его ударом ноги в голову и, оттолкнувшись от нокаутированного тела, продолжает движение вперед, к заветному тачдауну.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Качественный спортивный геймплей, интересный режим карьеры, правдоподобная и бескомпромиссная жестокость. Игра очень быстрая, динамичная и при этом достаточно глубокая.

НЕДОСТАТКИ Время от времени здешний футбол превращается в сумбурную молотьбу по кнопкам, а противники творят совершенно немыслимые вещи. Непредсказуемые прыжки сложности многих игроков оставят у разбитого корыта, а проще говоря – с незавершенной кампанией.

РЕЗЮМЕ Вторая часть самого брутального спортсима на тему американского футбола еще более кровава, неполиткорректна, асоциальна и увлекательна. Теперь мы не только ломаем кости противникам, но и вправляем их на место своим игрокам, покупаем легальный или запрещенный допинг, следим за интригующим сюжетом и любуемся садистскими видеороликами, представляющими нам очередную команду соперников. Людям с неустойчивой психикой Blitz the League II категорически не рекомендуется.



Жестокие и очень правдоподобные видеодемонстрации, позволяющие увидеть, что именно вы сломали сопернику. Возрастной ценз Mature оправдан полностью.

Ну и, конечно, большинство из этих «тактических хитростей» заканчиваются травмами. Причем если в прошлой части нас потчевали лишь короткими видеороликами, где на рентгеновском снимке ломаются «как бы кости» или рвутся весьма условные «мышцы», то сиквел вполне может послужить настоящим пособием для начинающих хирургов. Отныне каждый экранный инцидент сопровождается красочным видео в высоком разрешении, во всех деталях демонстрирующим, что и, главное, как сломалось или порвалось в хрупком теле противника. С хорошим смачным звуком, полагающейся кровью и неаппетитным зрелищем обломанных костей, свисающих в самых неестественных положениях. Подобный неприглядный натурализм у многих вызывает недоумение, даже отвращение. Во времена, когда любое появление даже вполне невинных красных брызг на экранах ТВ уже якобы вызывает у людей приступы массового безумия, этакая кровожадность выглядит настоящей пощечиной любому цензурному комитету. Будьте осторожны сами и держите подальше детей.

Но сочный хруст костей и смакование человеческих страданий сами по себе не способны записать спортивную игру в категорию отъявленного трэша. Хотите верьте, хотите нет, но Blitz the League II может похвастаться грамотной механикой и отличным режимом карьеры, в котором вашему вниманию предложат еще и неплохой сюжет, способный на нежданные сюрпризы, вроде поимки за применение допинга с последующим тюремным заключением. Завзятым спорт-геймерам обязательно понравится продуманная и хорошо выверенная механика; пусть поначалу игра кажется необременительной и даже простецкой, какое-то время спустя (примерно в середине карьеры) вам уже не останется ничего другого, кроме как освоить использование различных схем защиты и нападения, научиться по косвенным признакам предугадывать замыслы соперников, правильно применять допинг и правильно планировать тренировки, чтобы подопечные спортсмены становились сильнее и выносливее. И все это – не говоря о том, что придется, пользуясь малейшей возможностью, заполнять Clash Meter – любым способом, будь то шанс увернуться от нападающего при пробежке на двадцать ярдов или дежурное избиение поваленного наземь противника. А ведь тут есть еще и мини-игры. Например, когда вы удачно прыгнули на соперника и вот-вот нанесете ему травму, время замедлится, дав шанс вручную выбрать, какую именно часть тела вы желаете покалечить. А уж если травму нанесли вашему подопечному, готовьтесь побыть полевым медиком: в этой мини-игре придется вправлять кости, при этом извивающегося пострадавшего игрока всерьез жалко, и ему действительно хочется помочь.

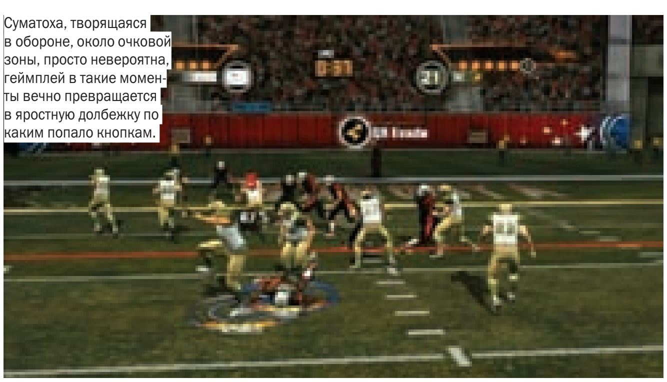
В заключение заметим, что при всех своих многочисленных достоинствах Blitz the League II, конечно же, не идеальная игра. Здесь не самая передовая графика, местами очень топорная анимация, особенно когда спортсмены просто ходят по полю, да и сам игровой процесс в какой-то момент может скатиться к лихорадочной молотьбе по всем кнопкам. Тем не менее, перед нами хорошая альтернатива набившим оскомину «ежегодным симуляторам», в первую очередь звездному и великолепному, но все же и вполовину не такому веселому и безбашенному Madden NFL. Если вы хотите посмотреть на американский футбол глазами безумного фаната, на игру всерьез грубую, до предела жестокую, но при этом остающуюся пусть кровавым, но спортом, захватывающая как никогда ранее Blitz the League II – для вас. **СИ**

Правила игры

Для тех, кто совершенно не знаком с правилами американского футбола, но жаждет получить от Blitz the League II максимум удовольствия, даем краткую инструкцию, благо, правила в этом виде спорта – проще некуда. Итак, есть размеченное поле, его длина составляет сто двадцать ярдов (около 110 метров); через каждые пять ярдов прочерчены полосы, и с обоих концов поля находятся десятиярдовые очковые зоны. Задача каждой команды донести мяч до очковой зоны противника (противоположного конца поля) и выполнить тачдаун (символический удар мяча о землю в зоне). В отличие от других видов спорта, здесь приветствуется агрессивный стиль и тесный контакт, при этом, если мяч коснулся земли, игра останавливается. Таким образом, задача команды защитников – любой ценой уронить бегущего с мячом, а цель нападающих – пронести снаряд как можно дальше (просто швырнуть его «куда надо» нельзя, тачдаун засчитывается, только если игрок сам находится в зоне). Команде нападающих дается четыре попытки пронести мяч более чем на десять ярдов. Если им это удалось, они получают еще четыре попытки на те же десять ярдов, если не удалось, команды меняются местами. При нападении всякий раз есть лишь одна попытка отдать пас вперед, причем засчитывается он, только если мяч принят точно в руки. Вот, в общем-то, и все. Время выходить на поле. И – хорошей вам игры!

Внизу: Такими вот приемчиками защитники останавливают нападающих в Unleash-режиме.



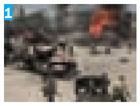


Суматоха, творящаяся в обороне, около очковой зоны, просто невероятна, геймплей в такие моменты вечно превращается в яростную долбежку по каким попало кнопкам.



Между играми предстоит не только прокачивать команду, но и любоваться сюжетными видеовставками.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Company of Heroes
2 Warhammer: Dawn of War II
3 Sudden Strike 2

7.0



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

Справа: Вопиющий пример здешней «тактики». Впереди идет танк, который воюет с врагом, обстреливает доты. Сзади – ремонтный броневичок его «лечит». Классическая схема пати, не правда ли? Жаль только, что у танка нет специального скила – агрить на себя мобов-противников, чтобы они не убили хилера-броневичка.



Технику здесь «лечат» не так, как пехоту, не прибегая к помощи хитрой машинки. Для ремонта танка надо построить специальный ангарчик, где машину и можно починить. Согласитесь, это гораздо красивее и естественнее выглядит. Хотя немного покореженный в бою танк лучше было бы латать своими силами – скажем, ту же гусеницу восстановить.
Впрочем, и для лечения бойцов медики могут развернуть полевой госпиталь, вокруг которого солдаты лечатся гораздо быстрее и эффективнее.
Из всего этого лечения и восстановления следует простое правило – и ремонтных команд, и медиков надо брать по два юнита, чтобы лекари лечили лекарей. Мы же все помним – пати живет, пока жив хилер!
И еще одно страшное оружие из «Противостояния», увы, перекочевало в Codename Panzers: Cold War. Я имею в виду вышки, давно и неотступно нас преследующие. Предназначенные для охраны безоружных людей, эти сооружения почему-то упорно относят к средствам фортификации времен Второй мировой войны, хотя каждому разумному человеку понятно, что в условиях стрелкового боя торчать на вышке – это просто самоубийство. А вот нет! Лепят и лепят…

› Codename Panzers: Cold War

Американские солдаты быстро проскочили через простреливаемый «дягтерем» проулок и укрылись за грудой битого кирпича. «Проклятые янки!» – тяжело дыша, пробормотал сержант Иванов и вставил новый диск в пулемет.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
InnoGlow/Stormregion
Системные требования:
CPU 2.2 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.codename-panzers-coldwar.com
Страна происхождения:
Германия/Венгрия

Нет, вы не ослышались, и сержант Иванов не служил в РОА, не оборонял Западный вал в составе «остенбатальонов», и речь идет вовсе не о давно набившей оскомину операции «Оверлорд». Сержант Иванов, комсомолец и отличник боевой и политической подготовки, защищает Родину. В Западном Берлине, а на дворе 1948 год!

Занятно, что так или почти так представляет себе историю Второй мировой среднестатистический американский обыватель, с удовольствием участвующий во всевозможных опросах и утверждающий, что в той войне Советский Союз воевал вместе с Гитлером против США и компании. Так стоит ли удивляться тому, что разработчики с чистой душой рассказывают о том, как бывшие союзники схватились не на жизнь, а на смерть.

Стратеги тоже люди

Итак, играем мы, разумеется, за простых американских парней, привычно несущих в автоматных стволах демократию всему остальному миру. Кампания, конечно же, только для них – за советские войска можно поиграть лишь в мультиплеере.

Здесь все по стандартам, известным еще со времен Panzer General. В ходе боев зарабатываем очки, за эти самые очки приобретаем новые юниты и стараемся беречь ветеранов. Сами миссии – сплошная беготня по контрольным точкам-объектам, разбросанным по всей карте (впрочем, в том, что касается тактических возможностей, достаточно разнообразная беготня).

За здешних героев не слишком переживаешь, да и боевую обстановку особо напряженной назвать сложно. Ничего подобного той атмосфере, которую сумели создать авторы Warfare, нет и в помине. Забавно, что русские разработчики (самые замечательные в мире, если не считать близзардовских), гораздо лучше показывают душу простого техасца или канзасца, чем непростые немецко-венгерские парни. А уж о накале страстей а-ля Dawn of War II нечего и мечтать. Все простенько, буднично, а брифинги можно смело пропускать – ничего волнующего или интересного там не расскажут.

Жаль, конечно. Ну да, мы стратеги, сухари и зануды, нам подавай точные ТТХ и миллион типов техники. Почему-то так до сих пор иногда думают. А зря! И в стратегиях хороший сюжет и качественные диалоги очень ценятся.

По танку вдарила болванка

Как ни крути, перед нами всего лишь крепкий середнячок. Правда, сараев нет, что автора этих строк несказанно радует. Выдают нам войска, согласно нынешней моде, уже сгруппированными в отделения. Отделения эти имеют специализацию – стрелки, пулеметчики, гранатометчики. Все рода войск достаточно хорошо сбалансированы – проверенный временем принцип «камень-ножницы-бумага» отлично работает и делает рисунок боя весьма интересным. Можно, конечно, на самом низком уровне сложности переть напролом, неся огромные потери, но это скучно. А вот если воевать всерьез, придется попотеть, заходя с тыла к пулеметной точке врага или выкуривая из дома гранатометчиков неприятеля.

Понятия флангов и тыла, как таковых, в игре нет. Зато их с успехом заменяют сориентированные в пространстве укрытия: спрятавшееся за кучей битого кирпича отделение хорошо защищено спереди, но ничем не прикрыто слева, справа и сзади.

В обычной игре родов войск также участвуют танки (и прочая бронетехника), кото-

ВОПРОС О ТОМ, КАКОВ ОБЗОР У ТАНКИСТА, СИДЯЩЕГО В МАШИНЕ, КАК ВСЕГДА ОСТАЛСЯ ЗА КАДРОМ – ЗОНА ВИДИМОСТИ У ВОДИТЕЛЯ ГРОЗНОЙ МАШИНЫ ТАКАЯ ЖЕ, КАК У ПЕХОТИНЦЕВ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Вполне приличная тактика, принцип «камень-ножницы-бумага» удачно использован для игры родами войск эпохи холодной войны. Неплохая графика.

НЕДОСТАТКИ Ничего принципиально нового в механике. Фантастическое лечение отрядов на поле боя да ужасные вышки в качестве оборонительных сооружений неприятно удивляют.

РЕЗЮМЕ Авторы взяли на вооружение большинство ныне модных штучек: юниты появляются на свет целыми отделениями, а укрытия защищают их лишь с какой-то одной стороны. Однако чтобы сделать хорошую новую игру, мало прилежно изучать «Страну Игр» и применять все уже использованные кем-то приемы. Неплохо еще думать головой и хотя бы пытаться привнести что-то свое в игровой процесс.


Панель закупки новых юнитов. Перед нами, собственно, хилеры с красными крестами на касках.


Многие юниты в игре способны модифицироваться по ходу пьесы. Например, на легкий танк можно поставить огнемет против пехоты или ракетную установку против вражеских танков. Модификации потом можно и отменить.



рые утюжат гусеницами обычную пехоту, но легко горят, наткнувшись на засаду гранатометчиков. Танки сделаны неплохо – им фактически нельзя причинить ущерб, сколько ни пали из стрелкового оружия, тут все в порядке. А вот вопрос о том, каков обзор у танкиста, сидящего в машине, как всегда остался за кадром – зона видимости у водителя грозной машины такая же, как у пехотинцев, что несколько расстраивает.

И, кстати, никакого микроменеджмента! Вся игра родами войск основана на базовых особенностях этих войск, а ловким быстрым пальчикам, будь они неладны, тут делать нечего.

И, конечно... файербooол!

Если бы не одно «но», была бы у нас, может, и не шедевральная, но, по крайней мере, добротная, надежная, хоть и средняя игра. Из серии «с удовольствием разок прошел и со спокойной совестью забыл». Увы, тяжелое наследие «Противостояния» не позволяет этого сделать. Во-первых, в игре есть хилеры. Прямо как положено – пати действует, пока жив хилер. Я не шучу! Специальные пехотные отделения умеют лечить своих товарищей. И это даже проиллюстрировано красивыми крестиками, летящими от лекарей к пациентам! Конечно же, этот идиотизм портит все впечатление от рисунка боя, заставляя его крутиться вокруг медиков! Непонятно... Ну хотите заставить игрока беречь свои войска – пусть выводит раненые отделения из битвы и получает за это новые, полные сил и энергии. Будет перегруппировка, столь важная в современном бою. Появится возможность принимать решение – когда стоит отвести потрепанные части, а когда лучше поднажать и рискнуть. Или (ох, боюсь показаться занудой!) сделайте эти отделения просто неубиваемыми! Прижали их огнем? Пусть отползают, теряя позиции, и потом приходят в себя. Но не превращайте Вторую мировую в Lineage II, поберегите наши нервы!

Почти

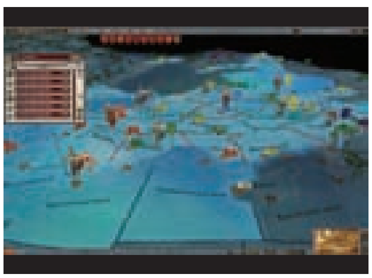
Перед нами – почти хорошая игра, в ней почти хороший сюжет, который не получилось сделать по-настоящему захватывающим, имеется в наличии и почти хорошая тактика, несколько подпорченная магами-хилерами. И как всегда – по-настоящему хорошая энциклопедия военной техники в качестве приложения. **СИ**


Большинство сооружений в игре очень красиво разрушаются, причем даже при движении тяжелой техники. Вот этот трубопровод, например, рассыпается на куски.

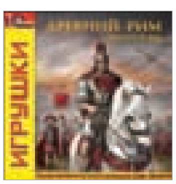
Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Европа. Древний Рим: Золотой век



Оригинальное название:
Europa Universalis: Vae Victis
Страна происхождения:
Швеция



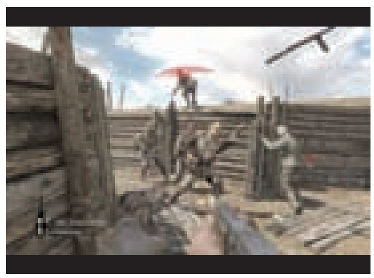
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.snowball.ru/rome2

PC (1 DVD)

Экран загрузки «Золотого века» приветствует сообщением «creating texture for province». К счастью, это единичный случай – основной текст переведен на русский. В «Обучении» рассказывают о каждой кнопке и пиктограмме, коих тут раза в два-три больше, чем, скажем, в Empire: Total War. Особое внимание уделено улучшениям и изменениям, поэтому ознакомиться с туториалом стоит не только новичкам, но и давним поклонникам сериала. Те, кто хочет подготовиться к управлению выбранной державой, должны прочесть и руководство: оно представляет собой не pdf-файл с четкой, детально проработанной и разветвленной структурой, а html-страницы, взятые с официального сайта. Впрочем, трудностей с поиском ответа на нужный вопрос не испытываешь благодаря точным названиям глав и гиперссылкам, позволяющим переходить из одного раздела в другой по щелчку мыши, а не открывая каждую страницу в новой вкладке. Порой встречаются лишние запятые и повторы слов. Но их там – капля в Сицилийском море.

РЕЗЮМЕ «Золотой век» расширяет и дополняет Europa Universalis: Rome, а локализация завоеванию Древнего Рима всячески способствует.

The History Channel: От Перл-Харбора до Иводзимы



Оригинальное название:
The History Channel: Battle for the Pacific
Страна происхождения:
Словакия



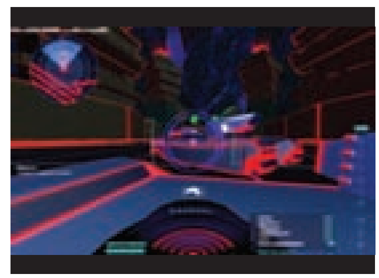
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Cauldron
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/pearl_harbour

PC (1 DVD)

Американский солдат по фамилии Дельвенский попал в эпицентр событий, происходивших во время нападения на Перл-Харбор. Его товарищи стреляют в небо, так что воевать с японцами ему придется самому. Старшие по званию, укрываясь в засаде, поочередно отдают два приказа – «принеси/отнеси предмет» и «помоги удержать важные районы». Менее ленивые и трусливые сержанты сопровождают парня до чекпойнта, там его ждут близорукие товарищи по оружию и стационарный пулемет. Враги, как водится в плохих шутерах, на одно лицо, на короткой дистанции мажут по цели, почти не приседают. Поскольку дело происходит в траншеях, пещерах и прочих узких местах с минимумом укрытий, геймплей уже во вступительной миссии скукоживается до отстрела мишеней, забавно погибающих под пулями. Словом, получился местами динамичный, но монотонный тест на реакцию без обучающего элемента. Многие актеры озвучки читают текст как бог на душу положит, потому слушать их – испытание для сильных духом.

РЕЗЮМЕ Даже на роль интерактивного фильма про Гавайскую операцию игра «От Перл-Харбора до Иводзимы» годится с трудом.

Tank Universal: Кибертанк



Оригинальное название:
Tank Universal: Challenger Eight
Страна происхождения:
Новая Зеландия



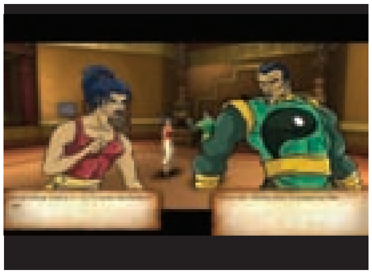
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Dialogue Design
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Dialogue Design
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/cybertank

PC (1 CD)

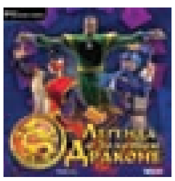
Немолодой человек сидит дома, предаваясь невеселым мыслям. Его зовут Джордж. Недавно он вернулся от врача. «Боюсь, все очень запущено», – резюмировал доктор и прописал таблетки. Чем болен наш герой, не ясно, но известно, что побороть недуг поможет шлем, погружающий в виртуальную реальность. Потому-то Джордж и оказался в мире, состоящем в основном из башен, где цвета, отличные от черного, служат подсказками. Красный – неподалеку вражеские объекты, то есть турели и танки. Синим – повстанцы, зеленым – солдаты оккупантов. Львиную долю времени герой проводит в бронированной машине и, передвигаясь по уровням, крадет ключи и собирает энергокристаллы, нужные для улучшения: турбоускорителя, зарядки щита, РПУ и др. Оформление русской версии на высоте: текстовки, надписи в меню выводятся приятным, соответствующим духу игры шрифтом. Правда, сложно отличить «х» от «н», но привыкаешь и к этому. NPC предпочитают общаться языком жестов, расшифровка этой пантомимы в субтитрах.

РЕЗЮМЕ TRON 2.0 встречает «Танчики», и они идут бить морды оккупантам виртуального мира, где, кроме иссиня-черной пустоты и геометрических абстракций, ничего нет.

Легенда о золотом драконе



Оригинальное название: The Legend of the Dragon
Страна происхождения: Испания

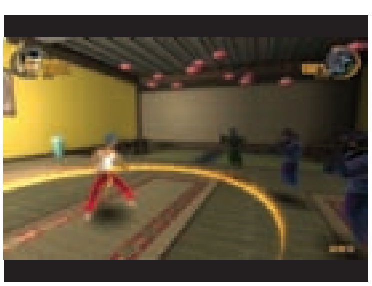


PC (1 DVD)

Жанр: action.beat'em_up
Зарубежный издатель: Planeta DeAgostini
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: Freak Frog
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/legenda_o_zolotom_drakone

«Легенду о золотом драконе» сложно оценить объективно – такое количество раздражителей даже для человека с очень устойчивой психикой опасно. Камера, будто пытаясь довести до белого каления, выбирает кошмарные ракурсы – герой зачастую исчезает с экрана, зато противников видно всегда. Забудьте про поддержку мыши и некоторых геймпадов; максимум, на что стоит рассчитывать, – это курсор в главном меню. Поменять конфигурацию разрешают, а вот чувствительность камеры – нет, такая опция в настройках отсутствует. Да и игровой процесс, откровенно говоря, запоздал лет на пять-шесть. Авторы предлагают выбрать бойца (Аня или Линь), а затем зачистить локации от злых духов и ниндзя. Оказавшись в помещении, исследуем комнаты – проще говоря, ищем в них врагов, ведь перебраться на следующую локацию удается, когда перебиты все воины. Боевая система сводится к удару рукой, блоку и спецприему; для чего нужен прыжок, становится понятно ближе к середине действа. Уровень локализации тоже не слишком радует: актеры монотонно зачитывают текст и особо не стараются. Шрифты стандартные.

РЕЗЮМЕ Старомодный beat'em up, в котором ограничений больше, чем возможностей. Явно не то, что хотелось получить от создателей Yume.



Евролига. Баскетбольный менеджер



Оригинальное название: Euroleague Basketball Manager 08
Страна происхождения: Испания



PC (1 DVD)

Жанр: sports.traditional.basketball.management
Зарубежный издатель: GamersGate
Российский издатель: «1С»
Разработчик: U-Play
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/evroliga_bask

Сомнения в качестве локализации зарождаются еще в ходе установки приложения. Пока копируются файлы, нам любезно разрешают посмотреть фотографии и прочесть цитаты из интервью известных тренеров и баскетболистов; там предостаточно пунктуационных и прочих ошибок, скажем, названия месяцев написаны с прописной буквы. В самой игре, к сожалению, тоже немало досадных ляпов – то, что вышло из-под пера переводчиков, не назовешь эталоном стройного и красивого текста. Но есть приятные моменты, а именно – хорошо подогнанные под интерфейс шрифты. Кроме того, специальные термины не вызывают никаких нареканий, названия спортивных клубов переведены верно, в том числе и испанских команд низшей лиги. Все правильно и с позициями игроков, имена которых остались на английском. Во время трансляций бросается в глаза путаница с падежами в комментариях дикторов, восприятие текста осложняют громоздкие предложения. Бывает, надписи не влезают в поля, а буквы пропадают. В общем, издание неидеальное, как и сама игра.

РЕЗЮМЕ Прогресс U-Play на ниве баскетбольных менеджеров очевиден. Новое творение студии куда лучше Pro Basket Manager, хотя и ему далеко до идеала.



Сломанный меч: Трилогия



Оригинальное название: Broken Sword: Trilogy
Страна происхождения: Великобритания

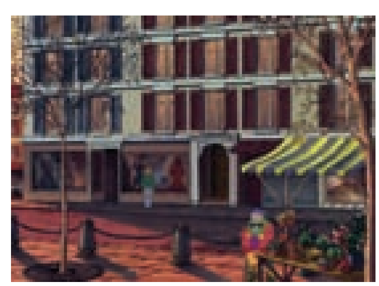


PC (1 DVD)

Жанр: adventure.third-person
Зарубежный издатель: Mastertronic
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Revolution
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 750 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/brokenswordtrilogy

Некоторые игры, словно хорошее вино, с годами только лучше становятся. Другие – как дешевый портвейн из студенческой юности, по зрелом размышлении оказываются, скорее, символом, ностальгическим фетишем, чем реально качественным продуктом. Благодаря «просветительской» работе «Нового Диска» каждый теперь может выработать личное отношение к легендарному сериалу в частности и к устойчивым традициям жанра квестов в общем. Правда ли, что логика геймплея образца прошлого тысячелетия понятней и веселее? Испытывает ли пользователь ту же степень гнева при застревании в легендарном сюжете, как при застревании в историях новейших? Похожа ли Нико Коллар на Анку-пулеметчицу внешне или по духу? Локализаторы трудолюбиво и адекватно перевели субтитры и надписи первых двух частей, не тронув озвучку. Третья часть достанется игрокам в точно таком же виде, в каком ее уже выпускала компания «1С»: тот же перевод, те же голоса. То же чудовищное консольное управление... хотя, конечно же, в этом виноваты только создатели.

РЕЗЮМЕ Образчик наскальной живописи времен золотой эры квестов. Отлично иллюстрирует зарождение, расцвет и начало заката эпохи.



Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

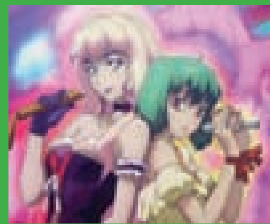
Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



На DVD
Игрокомикс

Обычно и дня не проходит, чтобы в редакционный почтовый ящик не упало письмо с просьбой поближе познакомить читателей с комиксом по мотивам Gears of War. А посему «Страна Игр» с разрешения компании «Майкрософт» публикует на DVD-приложении очередной том комикса «Шестерни войны».

Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



110
Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Весенний аниме-сезон 2009

116
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Тестирование игровых клавиатур
Мини-тесты

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Touch Striker

Статистика говорит, что средний японец любимыми видами спорта признает бейсбол, футбол и сумо. Помахать битой горожанам удается в реальности, в роль борца-жирдяя всерьез никто вживаться не хочет, а вот погонять на поле мяч многие и рады бы, да больно хлопотно.

Волшебная игра

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

На помощь болельщикам приходят аркады. Мы уже как-то рассказывали о безумно популярном футбольном менеджере World Club Champion Football – в нем геймеры двигают по игровому полю карты с членами команды и неторопливо строят сложные комбинации. Со временем каждый игрок собирает коллекцию карточек с известными футболистами, создает из них команду мечты и участвует в турнирах – как виртуальных, так и настоящих. Новая футбольная игра от Sega выбирает совсем иной подход к проблеме: тут матчи не столько реалистичные, сколько зрелищные и напряженные. Каждым членом команды позволено детально управлять через сенсорный экран, по которому нужно водить длинной палочкой удобной формы – она искривлена так, чтобы рука за матч не уставала. А устать есть из-за чего: задавать требуют каждый удар и каждый подкат подопечных футболистов. Ткнули в игрока и провели от него линию – по ней герой и побежит. Причем управляется не только тот, у кого есть мяч, но и все остальные члены команды, поэтому создавать многоходовые комбинации можно и тут.

Удар или пас выполняется тоже просто: дважды кликаете на герое, участке поля или воротах – и именно туда ваш подопечный отправляет мяч. Делать передачу можно как по земле (если на пути нет членов вражеской команды), так и навесом (если дорогу к приятелю преграждают противники) – в последнем случае вы должны удерживать финальное нажатие. Действия можно задавать и на несколько шагов вперед: только вы послали футболиста в атаку, как тут же можете прервать действие и заставить его передать мяч на другую половину поля, а тамошнего нападающего заранее попросить пробить по воротам. И все это делается в реальном времени.

Для защиты маневры тоже придумали: щелкая по экрану, вы можете, например, выполнять подкаты. Дадут и лично выставить линию обороны,



Такую странную зеленую штуковину даже «стилусом» называть не хочется. Но в руке она, говорят, лежит хорошо.

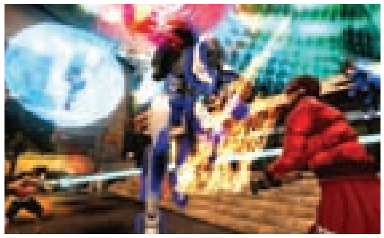


Если отправляете мяч в пустой участок поля, его самостоятельно попытается перехватить какой-нибудь игрок из вашей команды.



Экран не очень большой, но при таком геймплее это даже плюс.

Скорее в номер!



Taito, выпустившая легендарный автомат Half-Life 2: Survivor, возвращается к жанру FPS. Теперь они готовят многопользовательский шутер Cyber Diver с пистолетами, мечами, летающими роботами и магией. Как все это будет работать, совершенно не понятно, но управляться герои Cyber Diver будут, видимо, так же, как и японский Гордон Фримен – с помощью рычагов и педалей.

Хочу!



2-го апреля закончилось открытое тестирование автомата в токийских аркадах, и он вот-вот начнет продаваться в Японии. В России его увидеть вряд ли получится – онлайновые возможности в наших залах не используются, а сенсорный экран готов установить не каждый владелец аркады. Остается надеяться на порт игры для Wii или DS – с тамошним управлением геймплей можно воссоздать без особых потерь.



Вот такие флаеры зазывают японцев на открытое тестирование автомата. Показ Touch Striker шел с начала года и закончился 2-го апреля. Скоро игра будет продаваться в обычном порядке.

и управлять движениями голкипера. А если игра совсем не клеится, можете сменить формацию на поле – в тестовой версии были доступны защитная 5-4-1, нейтральная 4-4-2 и агрессивная 3-4-3.

Touch Striker, в отличие от World Club Champion Football, не поощряет собирательство – тут нет лицензированных игроков и закрученной кампании с миллионом турниров. От одного матча к другому вы будете лишь набирать бесполезные аксессуары для своей команды с исключительно воображаемым составом. Со временем позволят менять цвет мяча, форму игроков, их лица и прочее. Ничего чересчур серьезного – все внимание уделяют самим матчам, а не их последствиям.

С характеристиками отдельных футболистов возиться не заставляют. Есть, банально, две сильных команды, две быстрых и две сбалансированных – все они выглядят немножко глупо, а одна даже целиком состоит из девушек. Выбираете ту, что вам по душе, и играете с ней, пока не надоест. А прогресс записывается, как всегда, на специальную карточку сохранения.

Одному со столь простой системой прокачки проходить игру было бы скучновато, поэтому Touch Striker предлагает участвовать в онлайновых матчах через все ту же систему ALL.net от Sega. Конечно, доступна она только в Японии. Впрочем, к нам автомат в любом случае вряд ли приедет.

А как игре онлайновой, Touch Striker необходима большая фанатская база. Гигантских роботов, крови и даже голых девушек тут нет, поэтому привлекать фэнов решили бесплатным режимом игры. Пока за автоматом никто не стоит, можно взять в руки стилус и поучаствовать в небольшой тренировке – совершенно бесплатно вы научитесь водить персонажа по полю, делать пасы, бить по воротам и отбирать мяч. Мелочь, а в наши критические времена чертовски важно.

Хотя игра разрабатывается на Sega Lindbergh (как, например, Virtua Fighter 5), особых красот на экране не видно – футболисты угловаты, а текстуры на поле размытые. А главная проблема в том, что выглядят все члены команды совершенно одинаково. В текущей версии игры по полю бегают страшноватые армии клонов с одинаковыми лицами, прическами и фигурами. То ли это недочет раннего билда, то ли политика авторов – аркадной игре иметь миллион разных персонажей все-таки незачем. Так или иначе, неожиданный геймплей наверняка привлечет к Touch Striker внимание геймеров. **СИ**

ТКНУЛИ В ИГРОКА И ПРОВЕЛИ ОТ НЕГО ЛИНИЮ – ПО НЕЙ ГЕРОЙ И ПОБЕЖИТ.



Разработчики не ударили в грязь лицом – представлены все шаблоны анимешных футболистов.



Футболист еще не получил мяч, а ему уже можно приказать бить по воротам.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы

› Хранители

О комиксе «Хранители» вы, наверняка, уже слышали. Посмотревшие фильм Зака Снайдера киноманы наперебой твердят, что с первоисточником обязательно стоит ознакомиться. Теперь это сделать совсем просто: комикс недавно вышел на русском языке и продается в магазинах. И хотя сюжет там почти тот же, что и в кино, воспринимается история иначе.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

WATCHMEN

Формат:
12 глав
Время публикации:
09.1986 – 10.1987
Сценарист:
Алан Мур
Художник:
Дэйв Гиббонс
Издатель:
DC Comics (США), Амфора (Россия)

Три часа слушать разговоры о смысле жизни, сидя в кинотеатре, – это одно, а неторопливо почитывать их, развалившись в уютном кресле с чашечкой чего-нибудь горячего, – совсем другое. Повествование в комиксе развивается неспешно, экшн не пытаются всунуть туда, где ему не место, герои ведут себя как живые.

«Хранители» – главная работа легендарного Алана Мура. Простите за аналогию, но «Хранители» для фэнов комиксов – это то же, что «Евангелион» для анимешников. Кто не читал – необразованный дурак. Мы вас предупредили.

Хотя на Западе история переиздавалась десятки раз, в Россию, не будь фильма, она бы никогда не попала. Спасибо кинематографу – после выхода ленты Снайдера по книжным магазинам страны разъехались увесистые тома комикса. Большие, как Советская энциклопедия.



Тираж, к сожалению, мизерный. Если верить цифрам в самой книге, «Хранителей» вышло лишь 3 тыс. экземпляров, и как минимум три из них уже куплены обитателями нашей редакции. Потрогав и изучив издание, заявляем: качество печати хорошее, цвета насыщенные, бумага пахнет приятно. Перевод качественный – на русском дан не только текст в пузырьках, но и важные подписи на заднем плане: заголовки газет и, например, киноафиши. А вот об адекватности перевода можно поспорить – Комедианта ни с того ни с сего прозвали Смехачом. Авторы русифицированных диалогов, кажется, слишком благоговейно отнеслись к оригинальному тексту, а потому попытались переводить его чуть ли не дословно. В результате фразы получились искусственными – читаешь и не веришь, что так заковыристо могут изъясняться живые люди, а не обитатели книг. А на английском все диалоги легко проглатываются и звучат естественно. Но это мы придираемся. На самом деле русский перевод вполне адекватен и впечатление не портит.

Для непосвященных приводим синопсис: альтернативная реальность, 80-е годы, Америка под руководством Никсона ведет холодную войну с СССР… и пока выигрывает. За перевес сил Белый Дом должен благодарить доктора Манхэттена, единственного сверхчеловека на планете. «Бог существует, и он американец». Исчезни эта козырная карта США – и над океаном обязательно полетят ракеты. На фоне масштабных исторических декораций разворачивается рассказ о супергеройской команде «Хранителей», в состав которой и входил когда-то Манхэттен. В середине века группы мстителей в масках беспрепятственно работали на улицах американских городов, но к концу 70-х их подвиги оказываются вне закона, а «Хранители» официально распускаются. И все же некоторые члены команды не намерены уходить от дел – принципиальный социопат Роршах охотится за бандитами ради «высшей справедливости», а харизматичный, но аморальный Комедиант (или Смехач, прости господи) тайно работает на правительство. С убийства Комедианта все и начинается. Пока Роршах расследует преступление, он встречается со своими прежними коллегами-«хранителями» – размягшим и потолстевшим Филином, сбившейся с пусти Шелковой Тенью и гениальным Озимандией. Ни у кого из них нет сверхспособностей – Мур хотел показать, какими бы супергерои оказались в реальном мире. Беспомощными, смешными, жалкими, зато настоящими.

Хотя принципиальных расхождений между сюжетами новеллы и фильма нет, в первоисточнике история раскрывается куда подробней, а само повествование глубже и метафоричнее. Чего стоит хотя бы комикс «Легенды черной шхуны», который по ходу «Хранителей» читает один из героев второго плана. История про пиратов перекликается с основными событиями и здорово придает



На ковер!

Алан Мур – человек интересный. Он, во-первых, анархист. Верит, что каждый должен сам управлять своей судьбой, а не идти на поводу у сильных мира сего. Во-вторых, Мур язычник – он поклоняется божественной змее из римской мифологии. Наконец, Мур чародей. Как и Моррисон, верит в прикладную магию и практикует ее в обычной жизни. Самые известные произведения автора – «V значит Вендетта», «Лига выдающихся джентльменов», «Из Ада». За несколько десятилетий работы Мур стал заметной фигурой в индустрии и создал немало хороших комиксов.







им объем. На протяжении двенадцати глав «Хранителей» Мур смело экспериментирует с выбранным форматом – рассказывая биографию Манхэттена, он перемежает сцены из прошлого, настоящего и будущего, а, например, в главе о Роршахе первые и последние четырнадцать страниц сделаны симметричными. Вот уж чего на большой экран никогда не перенесешь.

Картинка в «Хранителях» чуть старомодная – комиксу все-таки больше двадцати лет. Стиль очень строгий: обычно на странице девять прямоугольных кадров. Мур объясняет: «Сначала наш формат кажется скучноватым, но когда читатель к нему привыкает, он начинает не задумываясь переходить от одной панели к другой, обращая внимание не на форму, а на содержание». Из-за такого подхода четыреста с небольшим страниц «Хранителей» читаются медленно, почти как обычный роман.

Если вам еще удастся найти «Хранителей» в продаже – обязательно познакомьтесь. Не понравится – хотя бы плеваться будете с умным лицом. Такую классику просто надо знать. **СИ**



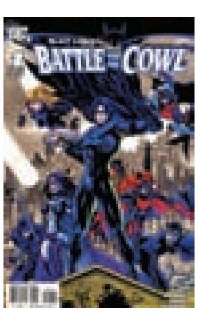
КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ

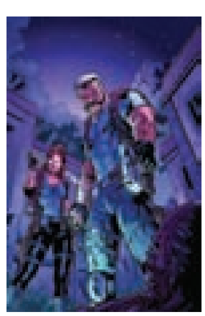


«Амфоре» от всей России поклон до земли за это издание (а впрочем, и за всю их работу по популяризации культовых комиксов на родине балалаек). Ведь не будучи на короткой ноге с английским языком, читать «Хранителей» в оригинале – большое мучение. По частям история выходила в оригинале больше года, и для увесистого тома набралось аж четыреста с гаком страниц (в России тут же родился хороший мем «Хранителей читать тяжело!»). И это притом, что повествование в картинках то и дело перебивается многостраничными сугубо текстовыми вставками, да и сам по себе сюжет поблажек читателю не делает: упустить некоторые важные детали легко и без излишней нагрузки. Тем не менее, все еще не кончен спор на тему «А литература ли это?». Да, детище Алана Мура получило несколько престижных премий, включая вполне себе литературные, но все же комикс есть комикс, и границы форм отринуть чрезвычайно трудно, а зачастую и просто незачем. Какую бы позицию ни заняли лично вы, знайте, именно «Хранители» да еще «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера в 1986 году переломили застоявшийся стереотип и, по сути, ввели в обиход термин «графический роман», которым сегодня уже спекулируют все, кому не лень. Кроме того, именно тогда DC обошла Marvel по продажам. Это вовсе не значит, что надстроенная над политическими убеждениями автора история Алана Мура и уж тем более художественный стиль Дэйва Гиббонса (картинка излишне «плоская», и для поклонников манги, например, выглядит «чересчур по-американски» в самом плохом смысле) вам обязательно должны понравиться, вовсе нет. Но зато вы имеете полное право треснуть по макушке этим килограммом крашенной бумаги всякого, кто посмеет сказать, что чтение комиксов – это, мол, занятие для детей.

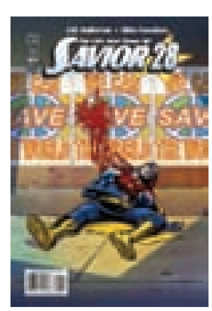
НОВИНКИ



BATTLE FOR THE COWL #01
Долгожданная битва за плащ Бэтмана началась. Всем уже ясно, что костюм должен надеть Найтвинг, но герой еще пару глав собирается мяться и ныть. Как ни странно, даже без Темного Рыцаря комикс остается интересным.



RESIDENT EVIL #01
Стартовал комикс по мотивам Resident Evil – заметьте, без цифры «5» в названии. Сюжет мало связан с событиями игры – героями стали два прежде неизвестных агента BSAA, которые в первой главе бьют зомби в Южной Америке и космосе. Пока читается скучновато.



THE LIFE AND TIMES OF SAVIOR 28 #01
Супергеройская история, которая во многом идет по стопам «Хранителей». Центрального персонажа убивают уже на обложке, а далее рассказывают, как он из сверхчеловека превратился в алкоголика. Тема заезженная, но раскрывается она очень трогательно.

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
Александр «Slide» Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Количество игроков:
2-5
Продолжительность партии:
20–30 минут

Поскольку о «больших» играх мы уже немного поговорили в предыдущих номерах, пришло время вспомнить и о «маленьких», казуальных настолочках. На сей раз речь пойдет о филлерах (англ. Fill – наполнять), то есть небольших вещицах, в которые обычно играют между партиями во что-то долгое и серьезное или, как говорится, под занавес, когда сил уже нет, а хочется еще.

› Coloretto

Эта сравнительно старая настолка вышла еще в 2003 году, а делал ее небезызвестный Михаель Шахт (Michael Schacht). В свое время Coloretto удостоилась нескольких наград, в частности Spiel des Jahres, одной из престижнейших премий в мире настольных игр, да и вообще была очень неплохо принята публикой. «Колоретто» подкупает своей простотой и быстротой, но помимо этого в ней присутствует элемент, если можно так выразиться, псевдовыбора. Поясним: сидящим за столом кажется, что у них есть свобода в принятии решений, но это лишь иллюзия, а на самом деле почти все определяет его величество случай. Наверное, поэтому Coloretto просто незаменима для «подсаживания» неофитов на настолки. Механика ее проста, как три копейки. Правила занимают всего полстранички формата «А4», разобраться в них можно минут за десять, а объяснить, что да как, – за пять.

Колода состоит из карт разных цветов, собирая карточки одного «колера», участники зарабатывают очки. У кого их больше, тот и победил. Причем учитываются только три цвета, все, что набрано сверх того, идет в минус. Игра проходит по следующей схеме: есть колода, одна на всех, специальные памятки для подсчета очков и карточки, обозначающие места для выкладывания. Этих мест столько, сколько народу сидит за столом. Каждый ход «активный» игрок либо тянет карту из колоды и помещает ее на одно из мест для выкладывания, либо забирает уже выложенные карточки с одного из этих мест и в этом раунде больше не участвует. Подвох в том, что все ваши собранные карты видны остальным участникам, поэтому, проведя простенькие расчеты, партнеры легко вычисляют, какие цвета вы собираете. И, разумеется, по мере сил пытаются вам помешать.

Вот и все! Если не относиться к Coloretto как к серьезной игре, можно смело поставить ей 7 балов из 10. Отличный выбор для поездки, вечеринки или для отдыха после трудового дня.

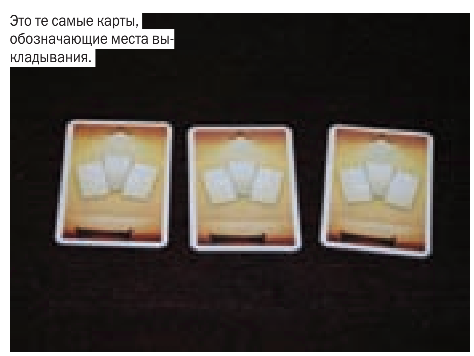
В самом скором времени мы постараемся рассказать вам и о других, не менее популярных играх со схожим движком, созданных Михаелем Шахтом – Zooloretto и Aquaretto. **СИ**

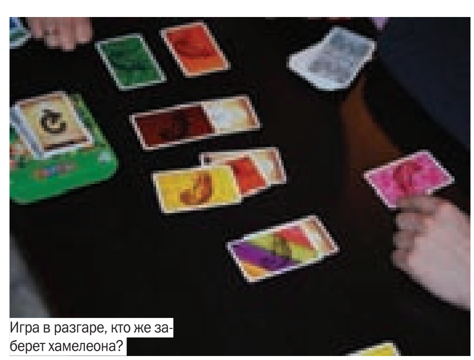
COLORETTO ПРОСТО НЕЗАМЕНИМА ДЛЯ «ПОДСАЖИВАНИЯ» НЕОФИТОВ НА НАСТОЛКИ.

Коробочка Coloretto столь мала, что умещается в кармане.



Это те самые карты, обозначающие места выкладывания.





Игра в разгаре, кто же заберет хамелеона?

› Черный принц

ИНФОРМАЦИЯ

Количество игроков:
2
Продолжительность партии:
10 – 15 минут

Это одна из последних российских разработок. К сожалению, у наших издателей, занимающихся настолками большие проблемы, скажем так, с маркетинговыми коммуникациями. Поэтому узнать о ее выходе можно было только случайно – наткнувшись на коробку в магазине. Ну да ладно. Итак, «Черный принц», сделана отечественным геймдизайнером Алексеем Калининым, известным по таким вещам, как «Князья», «Параграф 78», «Диптаун» и некоторым другим. «Черный Принц» военно-историческая карточная игра. В коробке лежат четыре колоды и тоненький буклет с правилами. Каждая колода – это полноценная средневековая армия времен Столетней войны. Французы, англичане, шотландцы и бургунды. Для победы нужно вывести из строя шесть вражеских отрядов.

Сначала ироки решают, какие взять армии и берут в руку по шесть карт, затем по очереди выкладывают их на стол, образуя линию обороны/атаки. Карты обозначают различные рода войск – кавалерию, мечников, лучников и т.д. На карте каждого отряда есть цифра, показывающая силу атаки, и две пиктограммы с символами войск, столкнувшись с которыми, это подразделение получает преимущество или же, наоборот, оказывается в заведомо невыгодном положении. Пикинеры – это почти верная смерть для кавалерии, но при том они сами как огня боятся мечников. Проще говоря, здесь работает старый добрый принцип «камень, ножницы, бумага».

Боевое столкновение происходит, когда один из игроков добавляет в свою линию шестую карту или разыгрывается карта атаки. После этого нападавший вправе определить порядок проведения битвы, т.е. решить, какой отряд когда дерется. Схватываются те подразделения, карты которых оказываются друг напротив друга. Сражения в «Черном принце» проходят очень просто и быстро, но чтобы в них побеждать, приходится изрядно поломать голову. Дело в том, что соседние отряды могут оказывать друг другу поддержку, тем самым усиливая атаку, или, скажем, заходить неприятелю во фланг, если по фронту нет никакого противника (проще говоря, на стол не выложена соответствующая карта). Есть еще такая тактическая хитрость, как атака клином, и т.д. Впрочем, по ходу дела все эти тонкости легко усваиваются и запоминаются. Ведь «Черный принц» очень быстрая, хотя и достаточно коварная настолка.

Однако не все с игрой гладко и главная претензия – к оформлению. Из-за переизбытка разнородных элементов сложновато бывает разобраться в своих картах или с ходу оценить обстановку на поле боя. Конечно, к этой режущей глаз пестроте привыкаешь, но все же поначалу путаешься. В любом случае, «Черный Принц» очень качественная игра, сделанная с душой, отличный выбор для небольшой компании, даже если эта компания состоит всего из двух человек. **СИ**


Примерно так могли выглядеть атаки французов при Кресси. Рыцари сильнее лучников, но стрелки поддерживают своих с фланга.


Неожиданная атака французов застала английских лучников врасплох: не успели они выстроиться в свою знаменитую линию и сейчас за это поплатятся.


Пожертвовав одним отрядом арьербана, французы опрокинули три отряда англичан и прорвали их фронт.

› For Sale

ИНФОРМАЦИЯ

Количество игроков:
3- 6
Продолжительность партии:
20 минут

Игра прошла проверку временем, ведь первое издание датировано аж 1997 годом, но с тех пор она не раз переиздавалась и благополучно дожила до сего дня. Это ли не показатель качества? For Sale, пожалуй, единственная запоминающаяся вещь Стефана Дора (Stefan Dorra), хотя на его счету не один десяток разработок. Как и все предыдущие творения этого геймдизайнера, она проста, непродолжительна и динамична.

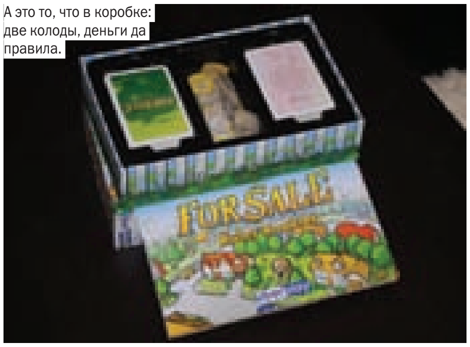
Помимо карт в коробке есть фишки-монетки, ведь For Sale посвящена покупке и продаже недвижимости. Кстати, весьма актуальная тема в эпоху кризиса. А учитывая, что главный принцип здесь «обмани соседа и обхитри ближнего своего», кому-то ее уроки наверняка пойдут на пользу. Да-да, как вы наверняка уже догадались, заниматься приходится, по советским меркам, делом подсудным, а по нынешним – вполне обычным, т.е. спекуляцией. Потому, коли вы не прожженный коммунист и в вашей душе теплится надежда урвать из-под носа у ротозеев кусок пожирнее, эта игра может стать отправной точкой для будущей карьеры. Если же нет – просто получайте удовольствие от For Sale.

Основа игры – аукцион. «Стартовый капитал» у всех одинаковый, ну а уж дальнейшее обогащение – дело техники. Каждый ход на рынке появляются новые объекты для покупки, всего их три десятка. На любой карточке есть цифра от «1» до «30», и наша задача купить максимально дорогую недвижимость как можно дешевле. Все по очереди ставят свои кровные, причем всякий следующий игрок обязан увеличить ставку или сказать «пас». Во втором случае он забирает самую дешевую из лежащих на столе карт.

После того как все раскуплено, начинается следующая фаза – продажа имущества. В дело идет вторая колода с банковскими чеками, а их столько же, сколько и карт недвижимости. На стол выкладываются «ценные бумаги» по числу игроков. Далее все выбирают по одной из купленных карт и кладут их перед собой в закрытую. Затем игроки одновременно эти карты вскрывают, и человек, поставивший на кон наиболее дорогой объект, сказочно (или не очень обогащается) –получает чек на максимальную сумму, а остальные разбирают оставшиеся (по нисходящей). Все это повторяется, пока не закончится колода с чеками. Тот, кто таким образом сумеет заработать больше денег, и побеждает. Капитализм! Общение! Веселье! For Sale! **СИ**



Обложка For Sale: прекрасное мультяшное оформление.



А это то, что в коробке: две колоды, деньги да правила.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

- OutRun Online Arcade, 770 Мбайт, 345 руб.
- Hail to the Chimp, 324 Мбайт, 535 руб.
- Worms, 147 Мбайт, 345 руб.
- Flock!, 91 Мбайт, 535 руб.
- Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic, 623 Мбайт, 345 руб.

Демоверсии:

- Sonic's Ultimate Genesis Collection, 111 Мбайт
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 922 Мбайт

Дополнения:

- Magic Ball: Wicked Witches Booster Pack, 100 Кбайт, 100 руб.
- F.E.A.R. 2: Project Origin: «Toy Soldiers» Map Pack, 143 Мбайт, бесплатно
- Valkyria Chronicles: Add-ons (Hard EX Mode, Edy's Mission «Enter the Edy Detachment», Selveria's Mission «Behind Her Blue Flame»), 85-224 Мбайт, 140 руб./шт.
- Midnight Club: Los Angeles: South Central Vehicle Pack, 100 руб.
- BUZZ! Quiz TV: U.S. Sports, 127 Мбайт, $7.99
- Sonic Unleashed: Spagonia Adventure Pack, 707 Мбайт, $2.99
- Sonic Unleashed: Chun-Nan Adventure Pack, 228 Мбайт, $2.99
- WWE SmackDown vs. Raw 2009: Roster Update 2, 714 Мбайт, $4.99
- PixelJunk Eden: Encore Expansion, 34 Мбайт, 100 руб.
- Resident Evil 5: Versus Mode, 350 Кбайт, 170 руб.
- LittleBigPlanet: Patapon Costume Pack, 1 Мбайт, 70 руб.
- LittleBigPlanet: Rag Doll Kung Fu Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- LittleBigPlanet: Monkey King Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- James Bond: Quantum of Solace: Camille Map Pack, £3.99
- Guitar Hero World Tour: Silversun Pickups Track Pack («Well Thought Out Twinkles», «Panic Switch», «It's Nice To Know You Work Alone»), 145 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour: Steely Dan Track Pack («Bodhisattva», «Black Friday», «Kid Charlemagne»), 138 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band: Pearl Jam «Ten» Full Album, 382 Мбайт, £9.19
- Rock Band: Guns N' Roses «Chinese Democracy» Full Album («Chinese Democracy», «Better», «Street of Dreams», «If the World», «There Was a Time», «Catcher in the Rye», «Scraped», «Riad N' the Bedouins», «Sorry», «I.R.S.», «Madagascar», «This I Love», «Prostitute»), 516 Мбайт, £9.99 или £0.99/шт.
- Rock Band: Toby Keith Pack 01 («Beer for My Horses», «I Love This Bar», «She's a Hottie», «Should've Been a Cowboy», «Who's Your Daddy?», «How Do You Like Me Now»), 190 Мбайт, £6.29 или £0.99/шт.

› Flock! ★★★★☆

XBLA/PSN НОВИНКА

Жанр: special.action-puzzle | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Proper Games | **Размер:** 101 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

Профессия пастуха может многим показаться скучной – но только если стадо водит не летающая тарелка. Всем, наверное, известны истории про НЛО, выжигающие по ночам круги на полях и крадущие скот. Flock! позволяет взглянуть на это дело с внеземной точки зрения: бедные овечки (а также коровки, свинки и даже курочки) во время наводнения оказались заточены на маленьких островках, их гибель неминуема! Когда фермеры бессильны, спасти животных могут только летающие блюдца, одним из которых и предстоит управлять. Главным орудием спасения становится яркий луч, бьющий из днища корабля, – завидев его, любая скотина в панике побежит прочь. И если руки у водителя летучей машины золотые, то животное попадет прямиком во всеобъемлющий трюм спасательного транспорта с многозначительным названием «Motherflocker» (а если вовсе даже не драгоценные – то на корм рыбам). Разумеется, Flock! на то и пазл, чтобы каждый уровень (а их в игре с полсотни) представлял собой не хаотичную пальбу лучом, а настоящую загадку. Изгородь мешает овечкам пройти – так ведь их можно искупать в гейзере (намокшие шкурой овцы заметно теряют в размерах). Или проломить ограду с помощью коров, или воспользоваться лучом – решайте по обстоятельствам. И подобных задачек – куча. Для «зачета по уровню» необходимо согнать в Motherflocker некий минимум животных, но никто не мешает, несмотря на риск, попытаться спасти вообще всех и получить побольше очков. И ведь каждый этап дает новый объект для использования в редакторе карт (боже, куда их столько!). А вот с мультиплеером здесь туговато – в наличии лишь оффлайновый кооператив, который вдобавок еще и значительно скучнее «обычного» сингла. Но и без того Flock! честно отрабатывает свою немаленькую (1200 MP) стоимость до последнего цента.

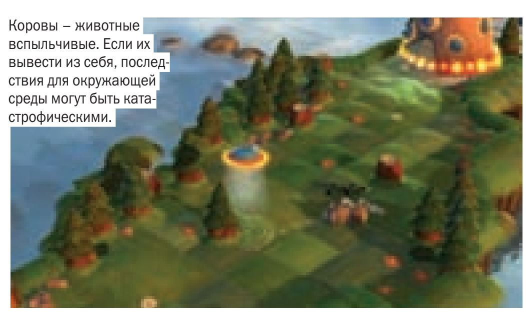
Алексей Косожихин



Любовь зла – полюбишь и… в данном случае, барана.



На всякий случай уточним: в высокой траве нужно прокладывать тропинки для трусливых овечек, а не писать неприличности.



Коровы – животные вспыльчивые. Если их вывести из себя, последствия для окружающей среды могут быть катастрофическими.

› OutRun Online Arcade ★★★★☆

XBLA, PSN НОВИНКА

Жанр: racing.arcade | **Издатель:** Sega | **Разработчик:** Sumo Digital | **Размер:** 345 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

До недавнего времени сериал OutRun на платформах нового поколения представлен не был. И вовсе не потому, что Sega вдруг перестала считать его привлекательным для покупателей. Скорее, напротив: понимая, что сегодня как альтернатива тому же Ridge Racer 7 он смотрелся бы глупо, разработчики решили найти обходной путь к нашим кошелькам. И нашли – сетевые сервисы XBLA и PSN Store, предлагающие хорошие игры по разумной цене. И OutRun Online Arcade подходит как нельзя лучше: будучи игрой во всех отношениях замечательной, она полностью оправдывает требуемые 800 MP, предлагая также кое-что дополнительно. Так, здесь изначально доступно десять автомобилей марки Ferrari, которые различаются в лучшем случае внешним видом. Их норов удастся узнать только во время гонки, однако не стоит ожидать каких-то хитростей в этом отношении, потому как главное предназначение любой машины здесь – лететь вперед на немыслимой скорости и красиво скользить в поворотах, и уж с этой задачей каждое авто справляется на «отлично». Помимо однопользовательского режима есть и сетевой, который, к большому сожалению, не имеет своей таблицы рекордов и каких-то специальных опций. Ни трассы, ни маршруты, ни случайная стартовая позиция специально для мультиплеера доработаны не были; таким образом, настоящие испытания, увы, предлагает только сингл. Здесь есть таблица достижений, за здешние победы открываются «достижения». В OutRun Online Arcade имеется несколько занимательных видов гонок, в одном из которых требуется, например, катать девицу по городу и выполнять все ее прихоти, попутно собирая сердечки. Это не сложно, но очень увлекательно. Примечательно, тем не менее, другое – чтобы просто доехать до финиша никаких особых навыков вождения не требуется, благо финишных черт здесь аж пять. Но чтобы попасть на доску почета, надо приложить недюжинные усилия, назубок заучить все повороты, разобраться во всех тонкостях вождения. И это, конечно, большой плюс, характерный для всех выпусков сериала. И все-таки для геймеров со стажем, вдоль и поперек изъездивших, к примеру, 2006: Coast 2 Coast, нынешняя OutRun Online Arcade не предложит ничего нового. Ну, кроме, разве что, онлайн-режима.

Евгений Закиров

ЛЕТЕТЬ ВПЕРЕД И КРАСИВО СКОЛЬЗИТЬ В ПОВОРОТАХ.

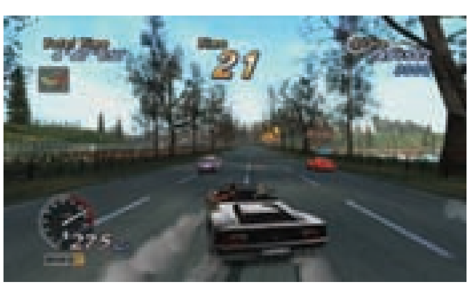




Если догнать и перегнать соперника, то подружка кинется водителю на шею и расцелует его. Если не догнать – поколотит.



На соседнем сидении сидит девушка, симпатия которой возрастает и убывает в зависимости от того, как круто игрок ведет авто. «Круто» значит «быстро и ни во что не врезаясь».





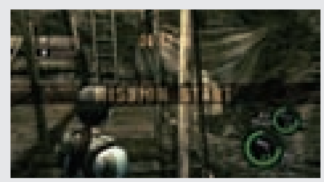
Новости

Алексей Косожихин

Microsoft сообщает о впечатляющих успехах – количество набранных всеми пользователями Xbox 360 ачивментов перевалило за 2.5 миллиарда, что означает, что каждый набрал в среднем по 150 штук. Все они «стоят» в сумме около 54 миллиардов Gamerscore. В Microsoft признаются, что не ожидали такого ажиотажа со стороны геймеров и очень рады, что идея ачивментов многим пришлась по душе.

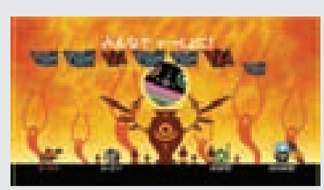


Многие не любят скачиваемый контент, и зачастую совершенно необоснованно, но, что не нравится всем, так это «коды активации» – когда дополнительный контент уже включен в купленную игру, но заблокирован для тех, кто не оплатил его отдельно. Недавний Versus-режим для Resident Evil 5 вызвал много споров среди геймеров из-за его малого размера – всего около 300 Кбайт. Capcom поспешила опровергнуть слухи – мол, маленький размер DLC объясняется лишь тем, что модели и звуки здесь используются старые, а вот сам игровой код абсолютно новый.



В известном американском интернет-магазине Amazon.com открылся раздел Xbox Live Store. В нем можно приобрести коды на скачивание XBLA-игр за реальные деньги, избегая их конвертирования в Microsoft Points. К тому же, некоторые игры продаются там со значительной скидкой. К сожалению, предложение доступно пока только для жителей США и игры там продаются, соответственно, только для американского раздела Xbox Live Store.

Sony создает прецедент – ходившие ранее слухи о том, что на территории США игра Patapon 2 будет распространяться только через PlayStation Network, оказались правдой. Ее, конечно, можно купить и в обычном магазине, но внутри коробки мы не найдем диска – там будет только код на скачивание из PS Store. Если верить Sony, это разовое пробное мероприятие, но его успех может вести к переводу PSP на исключительно цифровое распространение игр (а то и к появлению версии хендхелда без UMD, о которой уже сейчас поговаривают в Сети).

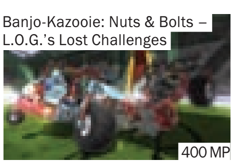


Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр:
- Flock!, 101 Мбайт, 1200 MP
- OutRun Online Arcade, 352 Мбайт, 800 MP
- The Dishwasher: Dead Samurai, 120 Мбайт, 800 MP
- Uno Rush, 67 Мбайт, 800 MP
- Peggle, 102 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:
нет

Дополнения:
- Midnight Club: Los Angeles: South Central Vehicle Pack, 1 Гбайт, 240 MP
- Resident Evil 5: Versus Mode, 2 Мбайт, 400 MP
- Halo 3: Mythic Map Pack, 328 Мбайт, 800 MP
- Sonic Unleashed: Holoska Adventure Pack, 505 Мбайт, 250 MP
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts: L.O.G.'s Lost Challenges, 81 Мбайт, 400 MP
- WWE SmackDown vs. Raw 2009: Roster Update 2, 565 Мбайт, 400 MP
- Domino Master: Chillin', 14 Мбайт, 160 MP
- Domino Master: Bone Slammin', 16 Мбайт, 160 MP
- Rock Band: Toby Keith Pack 01, 191 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Black Tide «Warriors of Time», Bullet For My Valentine «Waking The Demon», The Shins «New Slang»), 24-32 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band: Guns N' Roses «Chinese Democracy» Full Album, 519 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Silversun Pickups Track Pack, 142 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Steely Dan Track Pack, 118 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Coldplay Song Pack («In My Place», «Speed Of Sound», «The Scientist»), 229 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Ne-Yo Song Pack («Closer», «So Sick», «Hate That I Love You»), 267 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Creedence Clearwater Revival Song Pack («Bad Moon Rising», «Looking Out My Back Door», «Who'll Stop The Rain»), 13 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Downloadable Tracks (Travis «Sing», K-Ci & JoJo «All My Life», 3 Doors Down «Kryptonite»), 71-98 Мбайт, 160 MP/шт.

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts – L.O.G.'s Lost Challenges

400 MP

Halo 3 – Mythic Map Pack

800 MP

OutRun Online Arcade

800 MP

› Gomi Bako (Trash Panic) ★★★★☆

PSN НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Sony Computer Entertaintment | **Разработчик:** Jet Ray Logic | **Размер:** 1357 Мбайт | **Зона:** 🇯🇵 | **Цена:** 1500 йен.

Влияние, которое Tetris оказал на игровую индустрию, сложно переоценить. Уже более 20 лет гениальная концепция успешно продается и переиздается, а уж количество игр, в той или иной степени заимствующих идеи «Тетриса», вообще не поддается исчислению. Отрадно, что среди них можно встретить много действительно интересных, красивых и необычных. Разработчики из Jet Ray Logic со своей Gomi Bako показали, что и спустя столько лет можно оригинально интерпретировать не новую уже идею Алексея Пажитнова.

Gomi Bako – игра про мусор. И это не единственная находка японцев: мусор предстоит не просто опускать в ведро, а… разбивать его. Измельченный хлам (а это все что угодно, начиная от карандашей и бутылок виски, заканчивая барабанами тайко и детскими горками) нужно утрамбовывать в ведре, полностью он выводится из игровой зоны только специальными «уничтожалками» – огнем или фиолетовым шаром, буквально превращающим мусор в пыль. Утрамбовать ненужную дребедень предстоит до достижения заранее объявленного количества очков. Увлекательности игровому процессу, как ни странно, добавляет еще и то, что разработчики использовали физический движок Havok, благодаря которому все предметы ведут себя очень правдоподобно: реалистично крошатся, гнутся и стукаются о днище ведерка. Помимо прочего, нужно учитывать еще и то, насколько «экологично» уничтожается мусор. Если подпалить все содержимое мусорного ведра и при этом не закрыть крышку, огромное количество CO_2, попавшего в воздух, точно лишит вас высокого рейтинга. А если закрыть, то процессу горения не достанет кислорода и, как следствие, пламя будет недолгим и уничтожит совсем немного мусора.

Кроме основного режима игры, доступен так называемый Mission Mode, в котором необходимо выполнять определенные задания, и мультиплеер, позволяющий весело утилизировать отходы цивилизации в паре с другом. Результаты игры отправляются в глобальную таблицу рекордов. Пока эта в высшей степени увлекательная и необычная интерпретация классики доступна только в японском PS Store, но Sony уже анонсировала англоязычную версию – Trash Panic.

Сергей Ряписов

GOMI BAKO – ИГРА ПРО МУСОР. НО ЭТО НЕ ЕДИНСТВЕННАЯ НАХОДКА ЯПОНЦЕВ…



«Боссов» сломать особенно нелегко…

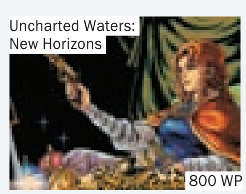



Ретроклассика

PS one Classics:
- 🇯🇵 Final Fantasy VII International, 1715 Мбайт, ¥1500

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:
- 🇺🇸 Uncharted Waters: New Horizons, SNES, 800 WP
- 🇺🇸 Pitfall: The Mayan Adventure, SMD, 800 WP
- ALL Wonder Boy III: Monster Lair, SMD, 800 (EUR)/900 (USA) WP
- ALL Alex Kidd: The Lost Stars, SMS, 500 WP
- 🇪🇺 Secret Command, SMS, 500 WP

Uncharted Waters: New Horizons

800 WP

Secret Command

500 WP

› The Dishwasher: Dead Samurai ★★★★½

XBLA НОВИНКА

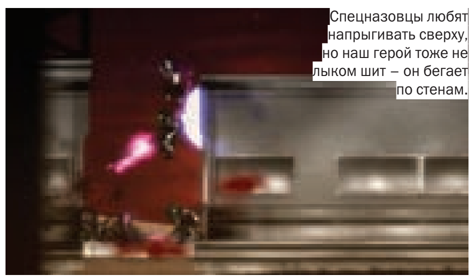
Жанр: action.beat-'em-up | **Издатель:** Microsoft | **Разработчик:** Ska Software | **Размер:** 120 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

С выходом The Dishwasher: Dead Samurai лидерство Castle Crashers в жанре beat'em up на XBLA оказалось под вопросом. Игра рассказывает о жизни простого посудомойщика Джеймса Силвы (разработчика The Dishwasher по совместительству)… Вернее, о его смерти. После скоропалительной кончины Джеймс просыпается весь в крови, без единого воспоминания в голове, да еще и в окружении людей-в-черном и спецназовцев-киборгов. И те, и другие, разумеется, стремятся убить его еще разок, чему Джеймс отчаянно сопротивляется при помощи двух острых поварских тесаков, коими он орудует необычайно грациозно, с легкостью превращая противников в кровавый фарш одного за другим. И немудрено! Сам Джеймс (который разработчик, а не посудомой-маньяк) признается, что идею «стильного экшен-геймплея» он позаимствовал из Devil May Cry. По мере прохождения нашему подопечному открываются новые комбо, а новое оружие он отбирает у побитых боссов. То, что наш герой мертв, безусловно, имеет свои плюсы. Помимо нечеловеческой силы, Джеймс использует специальную посудную магию (она бьет всех противником на экране, но перезаряжается только в специальных местах), находит в холодильниках всевозможные мистические предметы. Один из них, к слову, представляет особую ценность – с его помощью можно вызывать в напарники Призрачную Гитару. Она примется летать по пятам за героем, словно фамильяр в Castlevania, и помогать в бою. Разумеется, не сама собой – управлять ею предстоит при помощи гитары-контроллера от Guitar Hero или Rock Band – обязательно поэкспериментируйте с аккордами и вообще не упустите возможность удивиться тому, как здорово пластмассовая гитара выступает в этой игре.

И пара слов о сценарии – как ни странно, в The Dishwasher он есть и подан при помощи анимированных комиксов, здорово подчеркивающих и без того (за) предельную мрачность игры. Для тех, кому сюжет не интересен, приготовлен arcade-режим, где всего-то и нужно – расправляться с бесконечными толпами противников в ограниченном пространстве комнаты. Мультиплеер доступен в полном объеме – как совместное прохождение, так и сражения в Live. В общем, фанату жанра The Dishwasher – однозначный must-have, остальным, как минимум, стоит взглянуть.

Алексей Косожихин

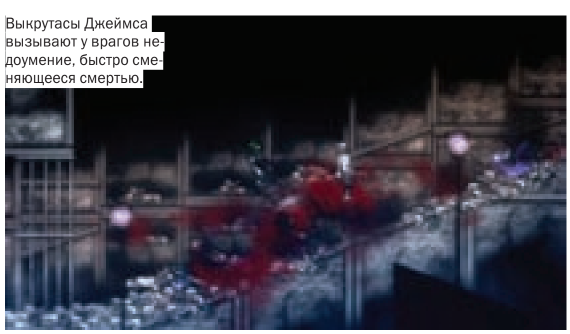

Зомби – медленные и практически безвредные, но очень уж настырные.


Спецназовцы любят напрыгивать сверху, но наш герой тоже не лыком шит – он бегает по стенам.


Одна из примечательных способностей Джеймса – возможность телепортироваться. Частенько спасает в воздухе.

Большой брат

За графическое и геймплейное совершенство игры стоит благодарить не только Джеймса Силву, но и саму Microsoft, ведь изначально The Dishwasher была всего лишь XNA-разработкой. После победы на конкурсе Dream, Build, Play проект получил финансирование и гарантированное место на полках Live Arcade. Джеймс подает отличный пример начинающим разработчикам видеоигр: хорошая идея обязательно будет замечена.


Выкрутасы Джеймса вызывают у врагов недоумение, быстро сменяющееся смертью.

Новости

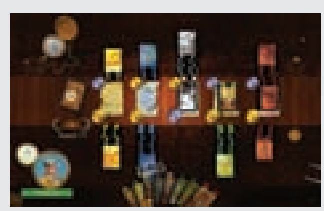
Вице-президент Bethesda Пит Хайнс рассказал о текущей политике компании относительно скачиваемого контента. По его словам, разработчики хотят сосредоточить усилия на выпуске небольших, но детально проработанных дополнений для Fallout 3. А вот крупных аддонов наподобие Shivering Isles пока не будет, потому что «их приходится чертовски долго делать».



Дополнение для PixelJunk Eden под традиционным для серии названием Encore наконец-то появилось на PSN. Оно добавляет целых пять новых садов и одиннадцать трофеев. В качестве дополнительного бонуса (тоже своего рода традиция сериала – в PixelJunk Monsters Encore, например, это был генератор случайных уровней) разработчики приготовили нам новую способность для гримпов – возможность выпускать «паутину» прямо в воздухе, не прикасаясь к растениям. Тихо и незаметно с XBLA была удалена



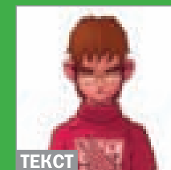
игра Lost Cities. Она была выпущена компанией Sierra прошлым летом, но права, вероятно, перешли к Activision Blizzard. Майор Нельсон подтвердил, что игра удалена навсегда, но никаких подробностей или официальных причин пока оглашено не было. К счастью, это никак не относится к планам Microsoft по удалению непопулярных тайтлов – от них компания решила отказаться твердо.



Sony рассказала о готовящейся к выходу прошивке за номером 5.50 для PSP. Из заявленных нововведений выделим появление Информационной Панели (как и на PS3, она будет показывать последние новости из мира PlayStation) и возможность создавать на Memory Stick подпапки для музыки, видео и фотографий. А для просмотра PS Store отныне не нужен PSN-аккаунт.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



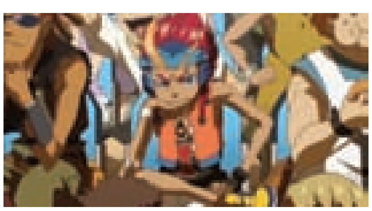
ТЕКСТ
Игорь Сонин



Весенний аниме-сезон 2009

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Basquash!
Студия:
Satelight
Наша оценка:
нужно смотреть





Basquash!

Финансовый кризис и индустрия аниме, похоже, существуют в параллельных мирах. Промышленное производство сокращается, гиганты вроде Sony увольняют тысячи сотрудников, а Toyota впервые за семьдесят лет работает в убыток. Но посмотрите на весенний аниме-сезон – и вы забудете о любых бедах! Как обычно, в апреле стартовало около полусотни новых телесериалов на любой вкус: смешные, романтические, приключенческие, драматические, дорогие и дешевые. Чтобы смотреть их все, надо тратить три часа каждый день, включая выходные. Поэтому мы выбираем из них полтора десятка наиболее интересных – тех, о которых стоит знать российскому зрителю.

Главным событием сезона мы решили объявить Basquash! – историю озорного парнишки, который спасает мир с помощью... меха-баскетбола! Можно спорить о том, лучший ли это сериал или нет, но все-таки этой весной именно он – самый необычный, самый дерзкий и зрелищный. Еще неизвестно, куда заведут главного героя его приключения, а меха-баскетбол кажется дурацкой идеей, достаточно посмотреть хотя бы пять минут, чтобы оценить это аниме по достоинству. Для Basquash! авторы придумали целый фантастический мир с говорящими зверушками, шагающими роботами, экзотическими видами спорта и светящимися поющими красавицами в небе. Главный герой на своем роботе вмешивается в ход спортивного матча, обыгрывает всех, кого можно, и... оказывается в тюрьме за дерзкое хулиганство. Через год он выходит на свободу и узнает, что благодаря ему в меха-баскетбол теперь играют и стар и млад, а сам он стал живой легендой. Но где его место в этом новом мире? Сюжет развивается молниеносно, сериал отлично выглядит, а музыка превосходна (достаточно сказать, что на студии Satelight недавно закончили снимать Macross Frontier). Basquash! очаровывает своей оригинальностью, а это все-таки главное качество, которое мы ищем в лучших аниме нового сезона.

Fullmetal Alchemist

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Fullmetal Alchemist
Студия:
BONES
Наша оценка:
нужно смотреть

Новый телесериал Fullmetal Alchemist оказался, вы не поверите, точной копией старого, вышедшего еще в 2003 году. Японцы даже название менять не стали (и только в англоязычном варианте добавился подзаголовок Brotherhood). Мы вновь видим детство и взросление братьев-алхимиков, узнаем, как они пытались создать человека и чем за это поплатились, следим за тем, как Эдвард поступает на службу в армию и что из этого получается. События скомпонованы немного по-другому, и, например, первая серия старого аниме в новом идет под номером три. Свежий сериал ближе к манге (раньше, если помните, где-то с середины начиналась отсебятина), он взрослее и драматичнее, здесь всерьез поднимаются вопросы о том, каково быть пешкой в армейской иерархии и ради чего стоит жить, если вместо тела у тебя только гигантский доспех. Новый Fullmetal Alchemist сделан очень профессионально (студия BONES – гарантия качества!), и смотреть его одно удовольствие. Если, конечно, вас не смущает знакомый сюжет и давно всем известные персонажи.

НОВЫЙ СЕРИАЛ БЛИЖЕ К МАНГЕ, ВЗРОСЛЕЕ И ДРАМАТИЧНЕЕ









Eden of the East

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Eden of the East
Студия:
Production I.G
Наша оценка:
нужно смотреть

Он приходит в себя голым, через дорогу от вашингтонского Белого дома, сжимая в одной руке револьвер, в другой – мобильный телефон странной марки. Как это могло случиться? Кто он и зачем он здесь? Из телефона герой узнает адрес своей квартиры, но и там обстоятельства не проясняются. На столе – следы напряженной работы, в шкафу с десяток винтовок и пара коробок патронов, паспорта на разные имена, но все с его фотографией. Неужели он – террорист? Полиция Вашингтона уже идет по следу (правда, за мелкое хулиганство – неприличное поведение перед Белым домом), а он волею случая знакомится с ничего не подозревающей девушкой-японкой. Они собираются вместе покинуть страну, но в аэропорту их настигает еще одно известие: Токио атакован боевой ракетой. Что, черт побери, происходит? Новый сериал Production I.G («Призрак в доспехах») – настоящий хит с серьезным детективным сюжетом и превосходной анимацией. Кажется, перед тобой первоклассный игровой фильм, лишь по ошибке обернувшийся аниме.

НЕУЖЕЛИ ОН – ТЕРРОРИСТ? ПОЛИЦИЯ ВАШИНГТОНА УЖЕ ИДЕТ ПО СЛЕДУ.

Dragon Ball Kai

В Азии с огромным успехом прошел по кинотеатрам новый полнометражный игровой фильм Dragonball Evolution, и по этому случаю в телевизоре – обновленная версия всеми любимого боевого аниме Dragon Ball Z, впервые вышедшего на экраны в 1989 году. За двадцать лет сериал изрядно постарел, и ни реставрация под HD-качество, ни обновленная озвучка не помогают. Ежу понятно, что с такими дизайнами и простейшим сюжетом Dragon Ball Z не сможет соперничать хоть с тем же One Piece, прямо перед которым он стоит в телепрограмме. Наверное, в Японии найдется достаточно взрослых, которые выросли на Dragon Ball и теперь будут смотреть его вместе с детьми, ну а нашего зрителя этим сериалом, похоже, уже не зацепить. Если его и смотреть, то только ради общего образования.



K-ON!

Kyoto Animation – это такая специальная студия, которая снимает лучшие в мире сериалы про школу и девочек. Именно здесь были созданы «Меланхолия Харухи Судзумии» и Lucky Star, а в этом году – еще и трогательная школьная романтика K-ON! (произносится «Кей-он!»). На экране – будни школьного музыкального кружка, в котором четыре подружки собрали любительскую группу, учатся играть и давать концерты. Казалось бы, сплошная банальность, но в K-ON! важно не то, что нам показывают, а то, как это показывают. Аниме смотрится на одном дыхании, оно в меру оригинально, достаточно мило, превосходно нарисовано и очень здорово озвучено, а опенинг и эндинг, по традиции, выше всяких похвал. В общем, уравнение успеха таково: «Судзумия» + Lucky Star = K-ON!



Cross Game

На первый взгляд аниме Cross Game кажется ровесником Dragon Ball Z, но это впечатление обманчиво. Бейсбольный сериал Cross Game создан на основе одноименной современной манги опытнейшего автора Мицуру Адати. Сам Адати рисует с 1970 года, большинство его работ посвящены спорту и добрая половина – именно бейсболу. Неудивительно поэтому, что и в Cross Game мы видим, как маленький, но очень упорный мальчик, восходит к бейсбольным вершинам. За сорок лет работы Адати отточил свое мастерство, и его стиль сегодня не устарел – он стал классическим! Cross Game – это сериал простой и жизненный, без суперударов и волшебных девочек. И в то же время, он обладает особым житейским очарованием, именно из-за своей простоты он становится выше других аниме. Только непростая бейсбольная тематика удерживает нас от того, чтобы дать ему оценку «нужно смотреть».



Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles

Японская ролевая игра Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles известна у нас как Valkyria Chronicles, и, наверное, под этим же названием пойдет и телесериал. В аниме все по-старому: злодейские имперские войска вторгаются в мирную Галлию, и противостоять им должны маленькие, но гордые местные вооруженные силы, в которых состоят наши герои – Алисия Мельхиот и Велкин Гюнтер. Аниме-сериал пытается имитировать визуальный стиль игры, но получается это с переменным успехом: трехмерная картинка на PS3 выглядит все-таки живее и привлекательнее. Кроме того, для телевизора сюжет пришлось «одебилить», на экране появились глупые комедийные персонажи, а Алисия и Гюнтер ведут себя, словно дети, играющие в войнушку. Сериал явно рассчитан на юную аудиторию, лишь изредка в нем проблескивает серьезность и военная героика оригинала.



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles
Студия:
Aniplex A1
Наша оценка:
можно смотреть

Saki

Почему бы японцам не играть в футбол? Поле, мяч, двое ворот – суть игры проста и понятна. Но нет, им надо обязательно выбрать себе такие развлечения, что в правилах сам черт ногу сломит. Сначала бейсбол, а теперь еще и маджонг с его диковинным инвентарем и десятками вариаций! К счастью, Saki можно спокойно смотреть, ничего не понимая в игре, – сериал веселый, смешной, яркий и симпатичный, со школой и девочками. Главная героиня, видите ли, умудряется всегда играть «в ноль», не набирая ни положительных, ни отрицательных очков. Умение становится бесценным для школьного клуба любителей маджонга, у которого появляется реальный шанс на победу почти над любыми соперниками... Saki смотрится очень легко, он постоянно радует зрителя разноцветными девочками, интересными матчами и зрелищной анимацией.



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Saki
Студия:
Gonzo
Наша оценка:
можно смотреть

Shangri-La

Анимационные сериалы любят поднимать актуальные темы из выпусков новостей. У нас был «Гандам» про локальные войны и терроризм (да и Eden of the East вроде бы о том же), а теперь есть еще и Shangri-La – о зависимости от энергоресурсов и о том, как умные мучают бедных. В мире Shangri-La буржуазное правительство угнетает честных пролетариев, но в то же время зависит от их труда в футуристических котельных. На острие классового конфликта – героиня со слегка неприличным именем Куни-тян, борец за права немытых, но прекрасных душой простолюдинов. По первому эпизоду совершенно неясно, чем это закончится (да и чем продолжится тоже), но оригинальный подход, дизайн персонажей от Рэндзи Мураты («Изгнанник», «Последняя субмарина») и качественная анимация студии Gonzo заставляют, как минимум, взять Shangri-La на заметку.



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Shangri-La
Студия:
Gonzo
Наша оценка:
можно смотреть

07-Ghost

Если бы мы раздавали награды, то 07-Ghost получил бы приз «за лучшего Лелуша сезона». Именно этот сериал более всего напоминает популярнейший Code Geass. Сходство здесь, правда, скорее внешнее: повествование стартует в военной академии, где парочка лучших друзей сдает опасные экзамены. Потом выясняется, что у главного героя было тяжелое прошлое (не может быть!), а имперские войска не такие уж и благородные (да что вы говорите!?). Парень психует, уходит в самоволку и, похоже, вступает в ряды повстанцев. Как-то так. По первой серии сложно понять, что происходит, но ясно, что красивых мальчиков в 07-Ghost огромное количество, страдать друг ради друга они будут много и охотно, а эпический сюжет затронет будущее планеты. Сериал, конечно, шаблонный, но сделан он на совесть и смотреть его можно. Даже несмотря на то, что главного злодея зовут Аянами.



Ristorante Paradiso

Самый женственный сериал сезона. Действие Ristorante Paradiso происходит в изысканной итальянской столице, куда молоденькая главная героиня прибывает, чтобы... чтобы... да, собственно, неважно. Она то и дело посещает скромный, но очень изящный ресторанчик, где оказывается в окружении утонченных и опытных мужчин. Любовный интерес вспыхивает в первом же эпизоде, а во втором отношения уже готовы перейти в горизонтальную плоскость, но... Ах, если бы с этими утонченными мужчинами все было так просто! Ristorante Paradiso – анимированный любовный роман с умными мужчинами и смелыми женщинами, с роскошными интерьерами и романтическими встречами. Некоторую пикантность сериалу придает его необычный внешний вид и еще то, что на главных ролях – не обросшие красавцы-бисенены, а спокойные, зрелые мужчины.



Natsu no Arashi

Как правило, в наш обзор попадает лишь несколько бестолковых сериалов про девочек – не потому, что их мало, а потому, что мы выбираем лишь несколько наиболее достойных представителей жанра. Natsu no Arashi едва смог удержаться на наших страницах: он глуповат и неоригинален, но сделан все-таки качественно и грамотно (и на деньги Square Enix, но это другая история). Действие происходит в летнем кафе, герои – работающие здесь мальчики и девушки. Парочки путешествуют во времени, чтобы решать свои невинные проблемы и разыскивать пропавшие пирожные. Первая серия скучна до зевоты и напоминает этим пилотный эпизод Lucky Star, который тоже был «не фонтан». И все же по самому началу, по редким удачным шуткам, по странноватому дизайну героев, по дорогой анимации видно, что в Natsu no Arashi есть скрытый потенциал. Возможно, из сериала еще получится что-то толковое.



Phantom: Requiem for the Phantom

Студия Bee Train регулярно переснимает свой удачный телесериал «Нуар». В этом году «Нуар» выходит под названием Phantom: Requiem for the Phantom, и все в нем нам прекрасно знакомо: пара сверхпрофессиональных наемных убийц, глубокие страдания, мистические откровения... Режиссер, как всегда, Коити Масимо. Ну а чтобы никто не заметил подвоха, одну из героинь сделали... мужчиной! В первой серии он теряет память (само по себе оригинально) и поступает на службу таинственной преступной организации. Таким поворотом дел никого обмануть не удается, сериал получается скучный и штампованный, но все же небезнадежный. Видно, что авторы, дай им свободу и время, могут сделать гораздо лучше. Отойдите от привычного канона, решитесь на что-то оригинальное, что-то свое – и лишь тогда, возможно, работа студии Bee Train превратится в нечто стоящее.



Shin Mazinger Shougeki! Z-Hen

Нет, так нельзя. Так просто нельзя. В Cross Game ретро-дизайн оказывается очаровательной оболочкой для превосходного современного сериала, а Shin Mazinger Shougeki! Z-Hen со всеми своими фокусами сорокалетней давности сегодня кажется живым мертвецом, который приковылял с соседнего кладбища и теперь ломится во входную дверь дома в надежде поживиться мозгами родственников. Так о чем это мы? Ах да, аниме. Новый Mazinger бомбардирует зрителя десятками никому не нужных героев, вытаскивает на свет божий всеми забытые события, бравирует уродливым меха-дизайном и намеренно отрицает все достижения индустрии за последние четверть века. Ощущение такое, будто бы на дворе 1974-й, в телевизоре только что отгремел Mazinger Z и тут же, без задержек и объяснений, стартует его триумфальное продолжение. Вы хотите вернуться в 1974-й? Мы – нет.



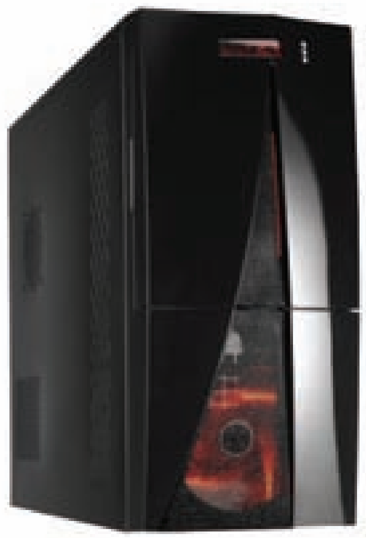
Queen’s Blade: Rurou no Senshi

Queen’s Blade, позор этого сезона, балансирует на грани между откровенным хентаем и немного стыдливым хентаем. В самом же начале первой серии мы встречаемся с девочкой-злодейкой (мужчин в сериале нет вообще), которая атакует наших героев... кислотой из собственных сосков! На этом фоне о таких мелочах, как обнаженная грудь или трусы на пол-экрана, даже говорить не хочется. Queen’s Blade действительно показывают по телевизору, но только на одном (платном) канале. На остальных идет подвергшаяся цензуре версия, в которой срамные места прикрыты вспышками, облачками и прочими благонравными явлениями природы. Ах да, действие происходит в фэнтезийном мире, где красивые девушки сражаются за право быть королевой. Если вам почему-то интересен сюжет. Вдруг.



Железные новости

Современная компьютерная техника



Серьезно и без лишней скромности

Новая линейка корпусов Jet Computers

Именно такими словами можно охарактеризовать пресс-релиз о выходе новых корпусов от компании Jet Computers. В нем представители компании ассоциируют свои новые творения с именами древнегреческих богов – Ареса (Jet Computer Ares), Деймоса (Deimos) и Хроноса (Chronos). К сожалению, нам известно слишком мало о характеристиках новинок. Например, не указан размер системного блока, и понять, что это такое – Medium ATX или Full ATX – довольно трудно. Зато сказано, что выполнены новые блоки из стали, а внутри них находится инновационная система отвода горячего воздуха. Судя по фото, новинки действительно выглядят интересно и в меру оригинально. Здорово смотрится прозрачное окно в нижней части передней панели, где видно крутящийся вентилятор. Уточняется, что корпуса поставляются со встроенным блоком питания 450 Вт. Производитель и количество разъемов не указаны. Вынуждены признать, что для мощной игровой станции, особенно с использованием нескольких графических адаптеров, этого недостаточно. Вернее, чистой мощности, может, и хватит, а вот свободных 6- и 8-пиновых разъемов – нет. Впрочем, посмотрим на эти корпуса внимательнее, когда они появятся в розничной продаже. Судя по всему, случиться это должно уже совсем скоро.

В размере дело!

Дизайнерский нетбук Samsung N310

Еще год назад выпуск компактного и недорогого портативного компьютера для многих компаний был своего рода экспериментом – не совсем понятно было, как отреагируют покупатели. Теперь же компании яростно сражаются за титул самого лучшего производители нетбука. Смелый шаг Samsung – выпуск дизайнерской модели Samsung N310. Своим внешним видом он обязан Наото Фукасаве, известному японскому дизайнеру. Отличительные черты модели – отсутствие рамки вокруг матрицы дисплея (вернее сказать – перехода от матрицы к пластику) и округлый корпус. Также весьма привлекает внимание огромная вдавленная надпись Samsung на задней панели ноутбука. Это, на наш взгляд, сомнительное решение – напоминает моду японских автодизайнеров двух-трехдесятилетней давности, когда на внедорожниках крупными буквами писалось TOYOTA или NISSAN, вместо маленького хромированного значка. Зато с эргономикой здесь полный порядок – клавиши вполне традиционного размера, есть отдельный блок стрелок, все ключевые кнопки (Enter, Caps, Shift, Ctrl, Alt) обычного размера, что облегчит работу с компьютером для еще не привыкших к ноутбукам пользователей. Внутри компактного и недорогого компьютера трудится процессор Intel Atom с частотой 1.6 ГГц. Благодаря современным технологиям сбережения, на одном заряде батарей нетбук Samsung N310 должен проработать 11 часов. И, нам кажется, это вполне реальный на сегодняшний день результат. О розничной цене и сроках появления новинки в продаже будет известно чуть позже.





Диетический компьютер

Универсальный компьютер Acer Aspire Revo

Похоже, нетбуки приобретают новую форму, либо компания Acer вместе с NVIDIA решили дать ответ Apple Mac Mini своей яркой новинкой Aspire Revo. На деле это компактный домашний компьютер, но его размеры примерно равны обычной книге в твердом переплете. Внутри него – новая платформа NVIDIA ION, а именно – процессор Intel Atom с частотой 1.6 ГГц (топовое решение для мобильных нетбуков), 4 Гбайт памяти, жесткий диск (может также применяться твердотельный накопитель) и графический адаптер NVIDIA GeForce 9400M. Все это заключено в компактную коробочку, со всеми возможными выходами и портами расширения. Судя по всему, производительности этой системы вполне хватит для офисных задач, просмотра HD-фильмов, а также современных игр, особенно если не перебарщивать с графическими настройками. Базовые версии Acer Aspire Revo поступят в продажу в московскую розницу по цене от 11 490 рублей. Самая же оснащенная модификация обойдется в 18 990, но в комплекте будут прилагаться игры и трехмерный джойстик наподобие того, что применяется в Nintendo Wii. Ожидается массовое появление подобных систем на базе платформы NVIDIA ION, так как решение выглядит более чем перспективным.

Каждому – по возможностям

Видеокарта ASUS EN GTX275

Чтобы поклонники компании NVIDIA не скучали, а адепты ATI – призадумались, инженеры выпустили новую модификацию GeForce под названием GTX 275. Эта плата должна занять место между GTX 260 Core 216 и более производительной GTX 285. Сама по себе плата построена на базе хорошо известного процессора GT 200 и использует его слегка урезанную версию, которая устанавливалась в GeForce GTX 295. Правда, если GTX 295 использует два раздельных процессора, то GeForce GRX 275 – только один. С этими платами мы познакомимся подробнее чуть позже, в тестах, заодно исследуем их на возможность разгона и стабильность работы. А пока хочется представить интересную новинку – видеокарту ASUS EN GTX 275, оснащенную тремя наборами плавких предохранителей, обеспечивающих двойную защиту от перегрузок по току. Для защиты от перегрузки по току видеокарты традиционно оснащаются специальными контроллерами, однако в случае некорректной работы таких контроллеров слишком высокий ток может серьезно повредить компоненты устройства. Видеокарты серии ASUS ENGTX275 являются первыми продуктами от ASUS, оснащенными системой защиты от перегрузки по току на основе плавких предохранителей. На печатной плате ENGTX275/HTDI/896MD3 находятся три набора таких предохранителей, и в случае некорректной работы контроллеров защиты от перегрузки по крайней мере один из этих наборов сработает и отключит электрический ток, устранив риск перегрева проводников на видеокарте. Таким образом, эти платы могут стать одним из лучших решений для оверклокеров и любителей надежных железок, которые прослужат не один год. Цена и сроки появления в продаже уточняются.





Назло рекордам

Внешние жесткие диски Western Digital MyBook

Немного решила увеличить емкость своих внешних жестких дисков компания Western Digital. Максимальный объем в ее линейке MyBook теперь составляет 2 терабайта. Дизайнеры решили не изменять традициям, так что новые диски выполнены в привычном строгом округлом дизайне. Для связи с компьютером накопитель использует интерфейсы USB 2.0, FireWire 800 и E-SATA. Иными словами, здесь есть все для быстрой и оперативной работы с внешним накопителем. Примерная стоимость составит 13 тысяч рублей. Правда, когда начнутся официальные поставки в российскую розницу, пока неизвестно.
Помимо топовой модели MyBook Studio Edition, будут представлены версии MyBook Home Edition и Essential Edition, которые за счет меньшей емкости и количества разъемов будут существенно дешевле.



Коротко и ясно

Акустическая система Genius SW-2.1 700

Интересный дизайн в стиле ретро решила предложить своим покупателям компания Genius. Всего за 1600 рублей в скором времени появится интересный комплект акустики с явным «закосом» под старину. Комплект включает в себя два небольших сателлита и суровый сабвуфер. Полная выходная мощность комплекта составит 18 Вт, а все настройки звучания выведены на переднюю панель сабвуфера. Очень жаль, но это практически все, что можно сказать о данной модели на сегодняшний день.



Кручу-верчу

Реобас Sunbeam Extreme

Мощный инструмент по управлению системой вентиляции готовит к выпуску компания Sunbeam. Новинка представляет собой миниатюрную коробочку, которая вставляется в 5.25-дюймовый разъем ПК. На ней размещено шесть отдельных регуляторов скорости вращения кулеров. Проводки, разумеется, в комплекте. Хватит всем – даже обладателям гигантских корпусов, где просто трудно сосчитать количество вентиляторов. Можно регулировать скорость вращения как отдельно для каждого кулера, так и для всех вместе. В комплекте поставляется кабель для материнской платы с датчиком скорости вращения (2 шт.), кабель 3 pin-to-3 pin (2 шт.), переходник 3 pin-to-4 pin (2 шт.), крепежные винты (4 шт.). Это, в принципе, все, что нужно, чтобы дооснастить ваш ПК подобной возможностью.



Кирилл Аврорин

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Ideazon Merc Stealth
Logitech G19
Microsoft SideWinder X6
Razer Tarantula
Razer Lycosa Mirror
Razer Arctosa Silver
SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King

Орудие убийства

Тестирование игровых клавиатур

Мы каждый месяц тестируем различные устройства, выбираем самые быстрые видеокарты и процессоры, разгоняем их и пытаемся выжать из игры не менее 60 кадров в секунду, при этом желаем видеть максимальное число полигонов и предельно четкие текстуры. Овчинка выделки стоит: и картинкой можно всласть полюбоваться, и победить соперников становится легче. Однако этого недостаточно для полноценного погружения в виртуальную реальность. Этой реальностью еще надо управлять, а делать это при помощи дешевенькой клавиатуры, мягко говоря, неудобно. Впрочем, в прошлом веке такого устройства как «игровая клавиатура» не существовало вовсе, и приходилось довольствоваться тем, что есть. Но времена меняются, и потому мы легко отобрали для тестирования наиболее интересные модели: каждая из них хоть и стоит недешево, зато даст сто очков вперед любой стандартной клавиатуре. Все образцы разные, а у некоторых из них даже раскладка клавиш своя, не говоря уж дополнительных клавишах, функции сохранения профилей и прочих приятных мелочах. Мы нашли самые многообещающие модели, а теперь попытаемся определить, какую из них можно назвать наиболее подходящей для настоящего современного геймера.

Методика тестирования

Что такое игровая клавиатура? По какому критерию мы отбирали модели? Многие производители со спокойной совестью называют свои клавиатуры игровыми, при этом даже не пытаясь хоть как-то приспособить их под нужды геймеров. Поэтому для начала попытаемся сформулировать основные требования, предъявляемые геймерами к такого рода устройствам. На наш взгляд, предпочтительны модели с оригинальной раскладкой, либо с возможностью перепрограммировать часть клавиш. Кроме того, устройство должно быть проводным, вовсе не случайно игроки-профессионалы очень скептически относятся к беспроводным клавиатурам. Порой задержка всего-то в пару сотен миллисекунд становится причиной катастрофы или лишает того самого очка, решающего исход поединка. Поэтому, отбирая модели, мы ориентировались только на те, что отвечают этим требованиям.

Признаемся честно, тестировать клавиатуры куда приятнее, чем любые другие устройства. Незачем бегать с отверткой, пересобирать тестовый стенд, достаточно подключить «клаву», установить фирменный софт, настроить его - и можно спокойненько приступать к делу. Нет смысла приводить полный перечень игр, ведь их выбор зависел от раскладки на той или иной клавиатуре. Например, одна из моделей «заточена» под Warcraft, потому, гоняя на ней Quake 3, мы не смогли бы адекватно оценить ее достоинства и недостатки, а значит и поставить объективную оценку. Мы не гнались за самыми свежими играми, предпочитая те, которые хорошо знаем.

Название	Ideazon Merc Stealth	Logitech G19	Microsoft SideWinder X6	Razer Tarantula	Razer Lycosa Mirror	Razer Arctosa Silver	SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King
Тип подключения:	проводной	проводной	проводной	проводной	проводной	проводной	проводной
Тип клавиш:	высокие	высокие	высокие	средний профиль	низкий профиль	низкий профиль	высокий профиль
Количество клавиш:	97	112	104	114	114	114	128
Дополнительные клавиши:	47	12	6	10	нет	нет	54
Колесо прокрутки:	нет	джойстик	нет	нет	нет	нет	нет
Особенности:	3 цвета подсветки, 4 уровня яркости подсветки, разъемы под наушники и микрофон	подсветка, 2 USB порта, аудиовыход, цветной ЖК-дисплей с разрешением 320x240	подсоединяемый цифровой блок, клавиши профилей	встроенные USB-хаб и память для хранения настроек, аудиовыход и вход	встроенный USB-хаб, аудиовыход и вход	нет	игровая раскладка, сохраненные профили для 150 игр

Ideazon Merc Stealth



4

\+ мощный отдельный блок игровых клавиш

– отсутствие отдельной клавиши Delete

Типичная игровая клавиатура. Использовать ее, работая с офисными приложениями, очень неудобно, особенно если вы предпочитаете редактировать тексты в Word, почти не прибегая к мыши. Здесь нет выделенных управляющих стрелок, а клавиша delete вообще не предусмотрена. И если стрелки еще можно переназначить на цифровой блок (который тоже здорово ужат), то обходиться без delete мы так и не научились.

Однако если использовать эту модель по прямому назначению, т.е. в играх, картина меняется. Рука располагается на огромном блоке управляющих клавиш. Отдельно вынесены стрелки, есть куча дополнительных кнопок. На них удобно вешать, как оружие в Quake 3 (уж простите, что выбрали столь не современную игру), так и заклинания в World of Wacrcraft. Нам вообще показалось, что проектируя эту модель, инженеры из Ideazon ориентировались именно на любителей онлайновых RPG. Дополнительные кнопки просто созданы для того, чтобы закрепить за ними различные заклинания и умения. Хоть среди нас и не оказалось профессионалов по World of Warcraft, мы легко справились с игрой, так как не было необходимости раскидывать нужные функции по клавишам с буквами.

Разумеется, к клавиатуре прилагается фирменный диск с программным обеспечением, позволяющим, помимо прочего, и макросы создавать. Однако данную модель не назовешь такой уж стандартной, ведь здесь можно не просто нагрузить одну кнопку множеством задач, но и выставить временную задержку. Подобные штуки наверняка пригодятся любителям летных симуляторов. Например, чтобы зафиксировать процедуру посадки за одной клавишей. Для этого потребуется периодически снижать тягу мотора (последовательно нажимая клавиши с 9 по 1), а через некоторое время посадочные закрылки и шасси окажутся выпущенными. Мы опробовали этот прием на старом добром «ИЛ-2», и результат, превзошел все наши ожидания.

Logitech G19

7200 руб.



Выбор редакции

Долгожданная премьера 2009 года. Надо сказать, Logitech изрядно затянула с выпуском новой игровой модели из G-серии. Мы уже вдоволь наигрались с G15 и хотелось чего-то другого. G19 была анонсирована еще в начале года, информацию о ней вывесили на главной странице сайта Logitech, видимо, для того, чтобы заранее подогреть интерес игроков. Но в продаже данной модели до сих пор нет, и мы не удивимся, если даже в тот момент, когда вы будете листать этот номер «СИ», положение дел не изменится. Даже для тестирования мы ее раздобыли с превеликим трудом. Но оно того стоило!

Серия вновь получила достойное продолжение: если помните, сначала у этих клавиатур появился маленький монохромный ЖК-дисплей, теперь же его сменил полноцветный. Вывести на него можно все что угодно: игровой чат, состояние здоровья и брони персонажа, видеоролик, лицо собеседника по Skype. Даже такие не столь уж ярые поклонники сетевых игр, как мы, не могли не оценить те преимущества, которые дает размещение на дисплее сообщений из аськи и заголовков писем. Даже если проводить за игрой более часа, надоедает постоянно переключаться для проверки почты. Мало того, далеко не все игры корректно реагируют на сочетание клавиш Alt + Esc, потому эта функция здорово облегчает жизнь.

Разумеется, клавиши подсвечиваются, причем, в отличие от многих аналогичных моделей, горит не внутренняя часть корпуса, а символ на каждой кнопке. Выглядит потрясающе, но главное – лишний свет не мешает даже в полной темноте.

К сожалению, на клавиатуре нет специального блока игровых кнопок. Раскладка у данной модели вполне привычная, для настройки и программирования предусмотрена дюжина дополнительных клавиш. Предполагается, что к клавиатуре пользователь докупит игровой геймпад, который и заменит блок дополнительных кнопок. Однако не всякий согласится заваливать стол лишними устройствами. Зато стандартное расположение клавиш позволяет с одинаковым комфортом играть, пользоваться офисными приложениями, общаться в Интернете.

Конечно, это очень дорогая модель, но платить приходится не столько за известный бренд, сколько за уникальность, ведь благодаря инновационным технологиям устройства Logitech не имеют аналогов. Согласитесь, такая клавиатура облегчит жизнь любому человеку, постоянно имеющему дело с компьютером – и завзятому геймеру, и обычному пользователю.

5

\+ весьма полезный во всех отношениях дисплей

– отсутствие специального игрового блока

Microsoft SideWinder X6

Эта клавиатура уже проходила тестирование в нашей лаборатории. Надо сказать, на первый взгляд, она кажется достаточно оригинальной. Рассматривая ее, сразу же обращаешь внимание на сочетание четких граней и обтекаемых регуляторов звука и подсветки. Но столь смелое дизайнерское решение совсем не идеально с точки зрения эргономичности. Главная фишка – отсоединяемый цифровой блок. Разумеется, на него можно повесить любые функции. И, надо сказать, мы довольно быстро привыкли к тому, как устройство управляет движением в 3D-шутерах. Разумеется, при этом цифровой блок подсоединялся слева, поскольку в этой части корпуса расположены дополнительные кнопки. Поставляемый в комплекте софт позволяет программировать на них различные макросы, однако редактор не столь мощный, как в той же Ideazon. Можно легко создать макрос на несколько команд разом, но составить программу, наподобие той, что мы делали для посадки самолета в «ИЛ-2», будет очень трудно, если не невозможно.

Отсоединяемый цифровой блок – конечно, интересная функция. Клавиатуру легко превратить из игрового устройства во вполне обычную, офисную модель. Но пользоваться ею не слишком удобно. Виной тому сильно ужатая раскладка. Дело в том, что длина основной части корпуса вполне стандартна, но разработчики разместили там игровые кнопки, задвинув все остальные. В итоге при работе пальцы попадают не туда.

На наш взгляд, эту клавиатуру нельзя назвать по-настоящему игровой, но для работы на ПК или общения в Интернете она тоже не особо подходит. Поэтому оценка не слишком высока. Приятный плюс – программное обеспечение, которое устанавливается в считанные секунды, функционирует без сбоев и задержек. Видимо, утилиты, созданные Microsoft, «дружат» с операционной системой той же фирмы.

3100 руб.



3

\+ удобное совмещение игрового и офисного режимов

– раскладка не лучшим образом «ужата» по ширине

Razer Tarantula

На сей раз мы тестировали сразу несколько моделей от Razer, и не удивительно, ведь компания выпускает немало профессиональных игровых инструментов. Она одной из первых наладила производство собственно игровых мышек, хоть очень дорогих, зато весьма удобных и производительных. Эту клавиатуру нам удалось впервые протестировать в Германии, несколько лет назад. Она тогда только появилась, и для ее продвижения в крупных магазинах даже устанавливали специальные демонстрационные стенды. Помнится, тогда больше всего удивил необычный материал, из которого сделаны корпус и клавиши. Сейчасто он уже достаточно распространен, пользователи окрестили его «мягким пластиком», хотя есть и другое технически более верное название. За эти годы мы в полной мере сумели оценить все его достоинства: намного приятнее иметь дело с клавиатурой, если пальцы не скользят и не оставляют отпечатков, а грязь не скапливается. Даже звуки во время работы совсем иные – мягкие, без звонких щелчков, но при этом вполне слышные. Признаться, такого нет даже у современных моделей клавиатур Logitech и Cherry.

Игрокам пригодится десять дополнительных клавиш, которые можно легко запрограммировать для решения любых задач. Сделать это можно и воспользовавшись программным обеспечением (оно входит в комплект), и в самой игре. Во многих современных играх уже есть поддержка дополнительных кнопок, иное дело вещи прошлых лет.

Мягкая подсветка кнопок просто радует глаз. Как и у модели от Logitech, горит лишь значок на клавише, поэтому при работе в полной темноте ничто не мешает, а наоборот, позволяет не пользоваться осветительными приборами.

Нам очень понравилась эта модель от Razor, несмотря на то, что она не на 100% является игровой. Зато мы смело можем ее порекомендовать тем, кто немало времени проводит в офисных программах или Интернете.



3800 руб.

5

\+ корпус из отличного материала, мягкая подсветка

– отсутствие специальной игровой раскладки

Razer Lycosa Mirror

Еще одна игровая модель от Razer. Она также не имеет отдельного игрового блока, да и вообще, если честно, удивляет, как ее вообще причислили к игровым устройствам. Хотя сама по себе модель вовсе неплоха. Нам очень понравились клавиши, выполненные из приятного на ощупь пластика. Все кнопки – низкопрофильные, и не выше, чем клавиши стандартного ноутбука. Ход клавиш также невелик, зато нажатия сопровождаются легким приятным щелчком – это определенный плюс, который очень ценят многие пользователи.

Но если за пластик, из которого изготовлены кнопки, инженеров из Razer стоит похвалить, то за материал для корпуса их можно только пожурить. Клавиатура выполнена из глянцевого пластика, так что на ней постоянно остаются отпечатки пальцев, разводы, хорошо заметна пыль и царапины. Полбеды, когда подобное происходит с мониторами или крышками ноутбуков, но для клавиатуры такие вещи неприемлемы. Нескольких часов тестирования хватило, чтобы новенькая Razor Lycosa Mirror потеряла товарный вид. На наш взгляд, эта модель подойдет разве что не слишком активным пользователям, которые сидят перед монитором не более двух-трех часов в сутки. Выключив компьютер, можно взять замшевую тряпочку и аккуратно протереть клавиатуру. Но что делать активным игрокам?

Если закрыть глаза на недостатки корпуса, можно в полной мере оценить удобную подставку для рук, мягкую, не раздражающую подсветку клавиш, удачную, пусть и не геймерскую раскладку. Особо хочется отметить классный блок мультимедиа-клавиш, расположенный над цифровыми кнопками. Он выполнен очень аккуратно, и в то же время, весьма удобен. Гораздо приятнее пользоваться клавишами, когда они не растянуты в ряд, а собраны в одном месте да притом площадь каждой кнопки достаточно велика. Не говоря уж об их подсветке, не отвлекающей, но радующей глаз.

3500 руб.



3

\+ приятная подсветка

– корпус сделан из неудачного материала

Razer Arctosa Silver



Лучшая покупка

2400 руб.

К нам на тестирование попал и бюджетный вариант игровой клавиатуры от Razer. Существенное ее отличие – «простой», не глянцевый корпус и отсутствие подсветки. Зато в наследство от дорогой модели досталась удачная раскладка, позволяющая с одинаковым комфортом и играть, и работать, да и на клавиши нажимать очень приятно. Отдельно стоит упомянуть программное обеспечение Razer. Оно, кстати, годится и для модели Lycosa Mirror. Программа позволяет устанавливать макросы на обычные клавиши, причем доступно несколько вариантов раскладки. Например, одна послужит для World of Warcraft, а другая – для Far Cry 2. Вместе с раскладкой меняются все макросы. Создавать их, кстати, не сложно, есть продвинутые функции, например, чтобы вводить временной промежуток между нажатиями.

Другая отличительная особенность этих клавиатур – уменьшенное время отклика на нажатие клавиши, здесь оно составляет 1 мс. Частота же опроса равна 1000 Гц. Вряд ли это заметит обычный пользователь, но профессионал, скорее всего, сможет отличить такую клавиатуру от других, обычных моделей.

Еще одна интересная функция – отключаемая клавиша Windows. Программа автоматически блокирует ее во время запуска приложений, согласитесь, идея очень толковая. Интересно, а почему разработчикам не пришло в голову вообще оставить клавишу Windows – одну, на правой стороне корпуса? Все же, как показывают опросы, мало кто из пользователей ценит ее настолько, что не готов от нее отказаться, если взамен получить возможность играть с большим комфортом.

Эта клавиатура получает приз «Лучшая покупка», как наиболее интересное и притом универсальное устройство с доступной ценой. После 4-5 часов работы и перехода на другую модель, начинаешь ценить быстроту реакции Razer'овских кнопок, а еще очень неуютно себя чувствуешь, прикасаясь пальцами к клавишам из любого другого пластика, да и мягких, достаточно заметных щелков тоже недостает.

4

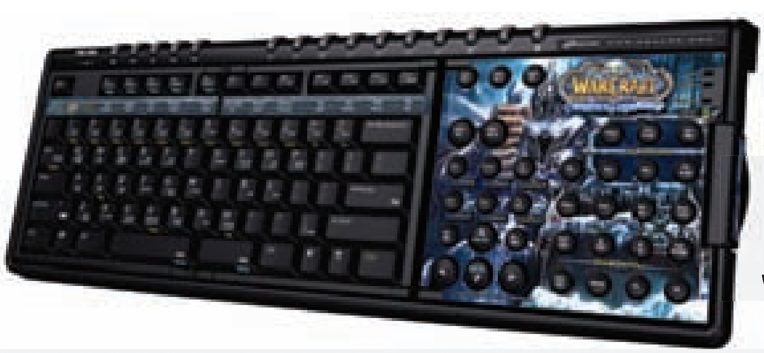
+ адекватная цена
– отсутствие подсветки

SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King

Эта разноцветная клавиатура – настоящий подарок поклоннику вселенной World of Warcraft. Однако она не должна отпугивать любителей других игр – в ее памяти и программном обеспечении хранятся полторы сотни профилей для различных игр. Для движений и использования заклинаний есть отдельная, очень удобная раскладка. Кстати, пользоваться ей можно не только в онлайновых RPG, но и в шутерах или гонках. Например, в TOCA: Grid нам удалось удачно «повесить» на клавиши управление передачами, кнопки радиопереговоров и еще пару не очень важных функций. Как оказалось, это намного приятнее, чем использование стандартных стрелок. Кстати, несмотря на то, что основной блок буквенных клавиш сильно ужат по сторонам, работать и общаться в Интернете очень удобно. Пожалуй, это одна из лучших клавиатур, которая успешно сочетает чисто игровую раскладку и удобный основной блок.

Надо сказать несколько слов о самой серии SteelSeries. Эти клавиатуры уже проходили у нас тестирование, тем не менее, остановимся на одной из важнейших особенностей их конструкции. Здесь используются высокопрофильные кнопки, но благодаря значительному облегчению механизма, достаточно лишь прикасаться к ним пальцами, чтобы нажатия срабатывали. Для сравнения – если печатаешь на SteelSeries, пальцы устают меньше, чем при работе на ноутбуке с низкопрофильными кнопками.

Конечно, многое бы хотелось добавить к этой модели – например подсветку, с ней бы она смотрелась еще круче, еще привлекательнее и ярче. Но учитывая прекрасное сочетание игровых и офисных возможностей, да при такой цене – это отличный вариант. Мы отдали приз «Лучшая покупка» модели от Razer, так как нам было приятнее работать с мягкими, тихими кнопками. Здесь же нажатия сопровождаются громким клацаньем, но мы точно знаем, что многие люди любят громкий стук клавиш. Поэтому можно считать, что SteelSeries получила второй специальный приз, ведь при такой цене она обладает множеством полезных функций.



2450 руб.

5

+ привлекательный внешний вид, отличная игровая раскладка
– отсутствие подсветки

Выводы

Конечно, игровая клавиатура может стоить и дешевле двух тысяч рублей, но сомнительно, что это окажется хорошая модель. Все очень просто – качественный пластик, лазерная гравировка, точная обработка деталей, надежные механизмы нажатий – определяют розничную цену. Надо сказать, что собранные нами клавиатуры стоили своих денег и, приобретая их, вы если и переплачиваете за бренд, то лишь самую малость. Ведь не может же дополнительный дисплей, как на модели Logitech G19, ничего не стоить – и ничего с этим не поделаешь. Разработка толкового софта тоже дорогое удовольствие, а без него нельзя задействовать все функции устройства. Тем не менее, самой удачной геймерской моделью мы решили признать Logitech G19, за огромное количество возможностей, а наиболее дешевой при сохранении качества на должном уровне – Razer Arctosa Silver. И, безусловно, самые активные игроки просто обязаны обратить внимание на SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King.



Кирилл Аврорин

От виртуальности к реальности

Игровой руль Oklick W-1

Oklick продолжает радовать профессиональных игроков качественным оборудованием. Мы рассказали вам о мышке Z-1, а теперь к нам в редакцию приехал руль W-1. Вернее, даже не руль, а целый комплект виртуального гонщика – педали и стояночный тормоз прилагаются. Компания предлагает эту новинку как поклонникам хардкорных автомобильных симуляторов, так и любителям несложных гоночных игр. Раз это настолько серьезное устройство, то и оценивать его мы будем не менее жестко – сопоставляя с настоящим рулем от автомобиля BMW M5 2008-го модельного года, который, в силу определенных причин, также оказался у нас в редакции.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Покрытие:
прорезиненный материал

Угол поворота:
270 градусов

В комплекте:
напольные педали газа и тормоза, настольный блок с рычагом переключения передач и ручным тормозом

Кнопки:
12 функциональных клавиш на колесе

Переключение передач:
2 подрулевых переключателя и 4-позиционный мини-джойстик

Дополнительно:
4 кнопки переключения режима отображения (POV)

Крепление:
струбцина и присоски для блока передач

Виброотдача:
есть

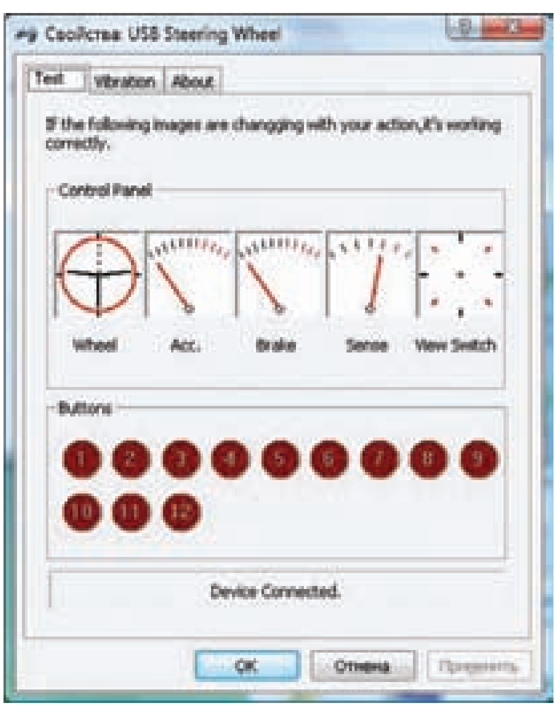
Внешне новый игровой руль производит приятное впечатление – толстое колесо с качественным прорезиненным покрытием. На нем даже выведено подобие текстуры кожи. Главное, чтобы стиралось покрытие не слишком быстро – но, конечно, в рамках нашего теста это проверить никак нельзя. Руль крепится к столу посредством мощного пластикового рычага. На первый взгляд, это не очень надежное решение, но опытным путем выяснилось, что сорвать руль с крепежа не так уж просто. За педали – твердая пятерка, специальный приз и все наши регалии. Определенно, это одни из лучших педалей, что бывали у нас на тестах. Платформа большая, на нее удобно ставить ступни, а также, что особенно важно, – сами педали большие и достаточно жесткие. Огромный минус большинства игровых педалей в том, что их ход слишком мал, поэтому от аналоговой функции управления они постепенно переходят к цифровой – либо газ в пол, либо полностью отпущенное состояние. Здесь же все прекрасно – педаль газа или тормоза четко регулирует нажатие, можно очень точно управлять машиной в заносах и скоростных поворотах. Это одно из главных преимуществ, которое дает игровой комплект по сравнению с обычной клавиатурой. В качестве испытательного полигона выступали виртуальные просторы ProStreet.

Рычаг переключения передач и ручник, в принципе, полезны только для аккуратного перещелкивания передач в режиме стептроника. То есть по схеме передача вверх – передача вниз. Пользоваться ручником у нас не очень получилось – было забавно пускать им машину в управляемый занос, но по привычке хотелось дернуть резко, как на настоящем автомобиле. Здесь же надо лишь плавненько его приподнимать, чтобы не оторвать конструкцию от стола. Держится она, кстати, на присосках. Довольно крепко, но с болтами, которые установлены в автомобиле, не сравнить.

И, наконец, не менее важная деталь – сам руль и его механика. Как мы уже говорили, в руках он лежит прекрасно – не хуже толстого обода реального руля BMW M5. Подрулевые лепестки здесь маленькие и незаметные, их нажатия не слишком хорошо ощущаются, но заменить собой рычаг переключения передач они могут без проблем. У настоящего руля, как видно на фото, лепестки большие, крупные и при нажатии издают громкий щелчок, что не дает спутать звук ни с чем другим. Угол поворота игрового руля – 270 градусов, и этого, на наш взгляд, вполне достаточно и соответствует углу поворота колеса реального спортивного автомобиля. В продаже можно встретить модели и с большим числом оборотов, но надо не забывать что в играх, в подавляющем большинстве случаев, приходится управлять спортивными болидами, а не парковать легковой седан в условиях мегаполиса. Поэтому для резких и быстрых движений, которые в основном и приходится делать, этого вполне достаточно.

На руле расположены кнопки – 4-позиционный джойстик, 4 игровые клавиши, а также управляющие элементы в центре колеса. Пользоваться последними не слишком удобно, но можно повесить на них и редко используемые функции, вроде связи с командой, включения чата и т.п. Зато джойстиком и игровыми кнопками удобно оперировать в меню. Кстати, учитывая, что большинство игровых симуляторов ориентировано именно под такой тип управления, руль практически полностью заменяет клавиатуру и мышь.

Внизу: идущая в комплекте программа настройки и калибровки руля предельна проста в освоении. Здесь все сделано наглядно: регулировка по осям, настройка чувствительности и виброотдачи. К сожалению, даже максимальные настройки обратной связи нам показались недостаточными.







Справа: Форма рулевого колеса кажется несколько необычной, но на деле он приятно лежит в руках и не выскальзывает.

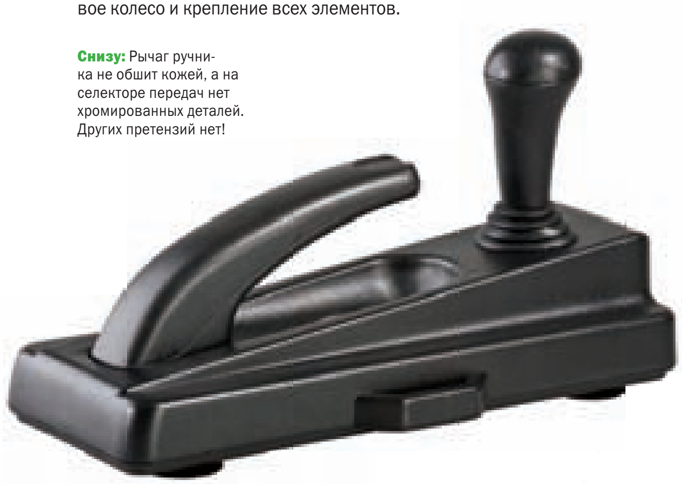
- **+** приятное покрытие, мощный крепеж к столу
- **–** хотелось бы более сильного уровня отдачи

На руле от BMW M5, как мы видим, такого функционала нет. Зато есть кнопки управления телефоном и круиз-контролем. Было бы забавно, если бы это перекочевало и в игровую модель.

Единственный недостаток руля Oklick W-1 – не слишком мощная отдача. Наше личное мнение – чем ее больше, тем лучше. Пусть после часа езды руки болят и трясутся, зато чувствуешь каждую кочку, каждое перестроение из ряда в ряд, малейшее изменение дорожной ситуации. Особенно это критично в раллийных симуляторах, а также играх жанра NASCAR, где надо чувствовать момент, когда машина съезжает с наклонной плоскости на горизонтальную и можно смело давить газ.

В целом руль очень классный. В нем нет подогрева рулевого колеса, управления телефоном, круиз-контролем и музыкой (кстати, вот эту функцию вполне могли бы встроить!), как в оригинале, но зато он полностью отрабатывает свои 1800 рублей розничной цены (руль от BMW M5 стоит примерно 60 тысяч рублей). Небольшой уровень отдачи – на любителя, но нам его было маловато. Зато самой высокой оценки заслуживают педали, рулевое колесо и крепление всех элементов.

Снизу: Рычаг ручника не обшит кожей, а на селекторе передач нет хромированных деталей. Других претензий нет!



Справа: Это одни из лучших игровых педалей. Размер имеет значение!



Выводы

Серьезный руль за несерьезные деньги. Он не менее удобен, чем руль от настоящего спортивного автомобиля, надежен и прост в настройке. Конечно же, не стоит забывать о педалях – это одно из лучших решений на рынке, даже топовые модели от Logitech не настолько удобны при активном вождении. Большой ход педалей даст неоспоримое преимущество на трассе, особенно если вы профессионал в гоночных симуляторах и каждая секунда на счету. Селектор передач и ручник выполнены неплохо, но особой пользы мы в них не видим. С их задачами вполне справятся подрулевые переключатели.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Цена вопроса

Видеокарта XFX Radeon HD 4890

Новый однопроцессорный флагман ATI ждали давно – к его появлению были все предпосылки. NVIDIA щедро дополнила линейку GeForce GTX новыми моделями (и дорогими, и среднего класса), и все гадали, что же сможет противопоставить такой подборке ATI. Тем более, что недавно у NVIDIA появился еще один козырь – GeForce GTX 275. К сожалению, тестовых образцов этой карты на момент написания статьи у нас не было, так что в сравнительном анализе участвовали GTX 260 Core 216 и GTX 285, а также теперь уже бывший флагман ATI – Radeon HD 4870.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
ATI RV790
Частота чипа:
850 МГц
Частота памяти:
975 (3900) МГц
Объем памяти:
1024 Мбайт GDDR5
Ширина шины памяти:
256 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000 W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

К нам на тестирование попала довольно редкая плата – модификация ATI Radeon HD 4890 от компании XFX. Долгое время эта компания выпускала продукцию исключительно на базе разработок NVIDIA, но недавно решила «обслуживать» обоих конкурентов. Первые пять моделей из 4000-й серии Radeon появились 5 января. И вот очередная новинка.

Что же собой представляет Radeon HD 4890? По сути, это значительно улучшенная Radeon HD 4870. Разработчики из ATI модифицировали схему питания, что позволило ощутимо увеличить тактовые частоты. На плате установлены чипы памяти Quimonda с временем выборки 1 нс и эффективной тактовой частотой 4000 МГц (реальная частота – 1000 Гц). В доставшемся нам экземпляре память работала на 3900 МГц, но очевидно, что в будущем многие компании превзойдут этот результат в своих разогнанных модификациях.

Как бы ни была хороша ATI Radeon HD 4870, лучшим решением для оверклокеров ее назвать никак нельзя. Система охлаждения с трудом сдерживала пыл мощной карточки. Большинство производителей даже опасались выпускать разогнанные модификации этой платы. А вот Radeon HD 4890 серьезно прибавила. Скорость работы графического процессора выросла с 750 до 850 МГц, памяти – с 900 до 975 МГц, по сравнению с Radeon HD 4870. Эффективная же частота GDDR5 составляет 3.6 и 3.9 ГГц соответственно. Мы измерили рабочую температуру обеих плат – в идентичных условиях она не превышала 73°С. Иными словами, несмотря на значительный рост частот по сравнению с предшественницей, температурные показатели практически не изменились. Особенно удивляет, что все усовершенствования были проведены без снижения планки технологического процесса – это все те же 55 нм. Надо сказать, что даже после длительного тестирования (примерно на протяжении двух часов) рабочая температура платы не превысила 83°С. Таким образом, если и назвать Radeon HD 4890 модификацией HD 4870, то в процессе ее однозначно была проведена колоссальная «работа над ошибками», и эта плата – значительный шаг вперед.

Мы протестировали XFX Radeon HD 4890 по стандартной схеме, прибегнув к нашему любимому набору игр (Crysis, GTA4 и UT3) и старому доброму 3D Mark'y. К сожалению, не хватило времени на исследование разгонного потенциала. За короткий промежуток времени, который был отведен для тестирования, трудно добиться убедительных результатов. А делать необоснованные выводы по поводу этой интереснейшей карточки мы не хотели. Надо сказать, в Crysis платы от ATI редко одерживали верх над одноклассниками, та же GeForce 9800 GT успешно укладывала на лопатки даже более дорогие аналоги от ATI. Однако Radeon HD 4890 буквально выстрелила, уверенно дав отпор последнему поколению решений NVIDIA. В устаревшей, но еще актуальной Unreal Tournament 3 и вовсе был достигнут феноменальный результат, которого не добивались даже флагманские модели конкурента. А ведь на Unreal Engine 3 построены многие современные проекты!

11 000 руб.



РЕЗУЛЬТАТЫ

	Radeon HD4890	Radeon HD4870	GeForce GTX 260
Техпроцесс, нм	55	55	55
Кол-во транзисторов, млн шт.	959	956	???
Частота ядра/шейдерного блока GPU, МГц	850	750	576/1242
Кол-во универсальных процессоров	800	800	216
Кол-во блоков TMU	40	40	72
Кол-во блоков ROP	16	16	24
Частота памяти, МГц	975	900	1000
Тип видеопамяти	GDDR-5	GDDR-5	GDDR-3
Разрядность памяти, бит	256	256	448
Объем памяти	1 Гб	512 Мб/1 Гб	896 Мб

	ATI Radeon HD 4870	ATI Radeon HD 4890	GeForce GTX 260 Core 216
Crysis, High Detail, 1280x1024	62.98	73.56	71.34
Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	51.44	63.51	60.11
Unreal Tournament 3, High, 1280x1024	143	179	187
3DMark'06, 1280x1024, Marks	15416	17519	16981

\+ мощная прибавка к скорости по сравнению с RV770

– завышенная на начало продаж стоимость

Выводы

В целом тесты показали, что XFX Radeon HD 4890 примерно на 10-13% быстрее своей предшественницы и очень близка по производительности к уровню GeForce GTX 260 Core 216. Единственное, что нас смущает в этой модели, – ее текущая розничная цена.

На момент написания этих строк первые попавшие в магазины экземпляры Radeon HD 4890 стоили примерно 11 тысяч рублей. Это более 350 долларов! Притом, что рекомендованная ATI розничная цена составляет около 8500 рублей, т.е. на уровне GTX 260.


В ПРОДАЖЕ
С 30 АПРЕЛЯ
RISEN | WATCHMEN: THE END IS NIGH | ВИН ДИЗЕЛЬ: WHEELMAN
PC ИГРЫ
#05(65)
KINGS BOUNTY
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
АДДОН К ЛУЧШЕЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРЕ СОВРЕМЕННОСТИ
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2
ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ
FALLOUT 3: THE PITT
PC ИГРЫ
ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

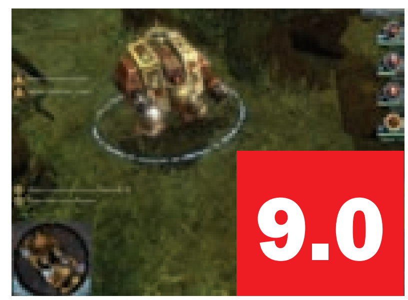
BattleForge



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Phenomic

Игра удачно соединила в себе идеи RTS и коллекционных карточных игр. Тут и сбор карт, и обмен, и апгрейды войск, и великолепные миссии. Да и управлять отрядами в бою – одно удовольствие.

Warhammer 40,000: Dawn of War II



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic

Перед нами шедевр, который очень нелегко будет посрамить новому StarCraft. Пусть это и не рождение нового жанра, но подъем старой доброй RTS на совершенно иную высоту.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar Leeds

Пролетают полчаса знакомства, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют ни на минуту.

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Коллеги и друзья подсадили на страшное зло, которое называется «Коллекционно-карточные игры». Теперь по субботам хожу на драфт в клуб «Единорог», а вечерами сижу в онлайне, играю с американцами и меняюсь с ними картами. Что характерно, приходится собирать сразу две колоды – одну для онлайна, другую – для офлайна. Денег тратится уйма, но я все равно доволен, как слон.

СТАТУС: Добрый волшебник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Magic the Gathering Online

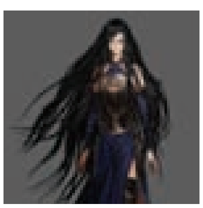
Артем «cg» Шорохов



Поиграл на выходных в «Принцессу в доспехах«, которая нынче на обложке каждого первого журнала, и, если честно, не уловил, из-за чего весь сыр-бор. Игра недурная, но ходульная, плоская, картонная и, что самое обидное, совершенно пустая. Говорил с коллегами – не понимаем друг друга; там – восторг, хлопушки, шампанское, праздник. Им радость принес этот «генератор случайных квестов». Буду разбираться...

СТАТУС: Дегустатор ёлочных игрушек **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth, «Принцесса в доспехах«

Наталья Одинцова



Lux-Pain для DS оказалась на диво депрессивной смесью из квеста, визуальной новеллы и мини-игр. Больше всего удивил неожиданный скачок сложности. Если первых двух боссов удалось победить очень легко, то поединок с третьим заставил вспомнить прохождение первого уровня Ikaruga: тогда, уворачиваясь от вражеских выстрелов, мне тоже то и дело хотелось воскликнуть: «Да что же это такое?!»

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth

Сергей «TD» Цилюрик



Как только вышло Versus-дополнение к RE5, сразу переключился на него. Первые три дня держался на первом месте в Team Survivors на Ship Deck, и через две недели, когда топ давно захватили японцы, все еще держусь в десятке лучших. Жаль только, что времени на поддержку status quo особо нет – и кучу новых игр надо проходить, и только что вышло долгожданное обновление Left 4 Dead с новым режимом.

СТАТУС: V for Versus **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Resident Evil 5

Илья Ченцов



Взялся за капкомовскую Flock!, надеясь, что она продолжает идеи Sheep. Миссии после второй заскучал и решил сличить с «прототипом». И, знаете, «Овцы»-то бодрее и веселее. Только вот незадача – в две тысячи бородатом я довольно далеко прошел на «нормале», а нынче завяз уже во втором эпизоде. Пришлось снижать сложность – хочется же узнать, чем все закончилось.

СТАТУС: Одинокий чабан **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Sheep

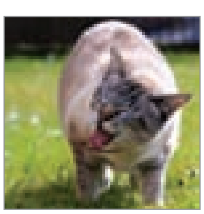
Денис Никишин



Многие из нас до сих пор при слове «чизбургер» представляют огрызок из Мака. А ведь настоящий «чиз» – это огромный, не влезающий в рот, бутерброд с сочным куском мяса и тарелкой картофеля фри. Признаться, я и сам впервые попробовал американскую легенду около трех лет назад, когда Кигури потащила меня в Hard Rock Cafe. А ведь тот же Friday's на Тверской открылся еще в незапамятные времена. Попробуйте, оно того стоит.

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Advance Wars: Dual Strike

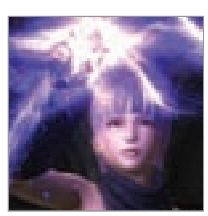
Алексей «Red Cat» Голубев



На улице то дождь, то солнце, то мокрый снег, но прогнозы погоды клятвенно обещают скорую весну, а вместе с ней – очевидно, чтобы зря время не терять, – сразу и лето. Где-то в обозримом будущем маячит E3, не пожелавшая умирать, несмотря на все старания собственных устроителей и акул игровой индустрии. Стало быть, есть хороший повод объявить что-нибудь интересное, необычное, запоминающееся, наконец!

СТАТУС: Весна **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** таблицу умножения

Евгений Закиров



У Depeche Mode 20 апреля вышел новый альбом – Sounds of the Universe. Все, конечно, страшно переживали, опасались, что в Россию его привезут с опозданием. Оформили предварительные заказы. И вдруг, перед самым релизом, наши дистрибьюторы объявляют, что диски в Москве, и что привезли даже винил и большущий бокс с дополнительными материалами. По специальной для бедной России цене! Эх...

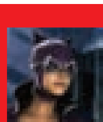
СТАТУС: ninja! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Ninja Blade, Hime to Boin, MadWorld

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Перемыв все косточки игровой индустрии, блогосфера потихоньку перешла к обсуждению конкретных проектов. Так, у нас можно прочесть радушные отзывы об инди-чуде The Path и скептические комментарии насчет готовящегося сиквела BioShock, сделанные на основе недавно выпущенного трейлера. Интерфейс тот же самый, представьте себе только!



The Path

darkwitchblade

«Это не игра», пишут в недавнем номере Страны Игр и не выставляют оценку. «Но если отбросить указанную нравственную запинку, получается, наоборот, всем играм игра». В чем правда? А правда, уважаемые, вновь в возвращении к истокам.

Помните, что такое детские аркады? Это игры для детей от двух до трех лет, упрощенные настолько, что ребенок проходит их за один вечер и остается очень доволен. Геймплей в таких играх прост и незатейлив, обычно яркая цветовая палитра и призы, которые нужно собирать. Ну и враги, естественно, такие же яркие и забавные. The Path берет эту самую схему, адаптирует ее для взрослого человека и выворачивает наизнанку игровую механику. Настолько, что поначалу не совсем ясно, игра ли это.

Для тех, кто пропустил предыдущую серию. The Path – это неожиданная трактовка событий, происходящих в сказке «Красная Шапочка». Несколько девочек на выбор, лес и домик бабушки. «Не сворачивайте с дороги», предупреждает игра. Вы берете одну из девочек и ведете ее к домику бабушки по солнечной тропинке. Пришли. Молодцы. Проигрыш. Но как же так? И переначав игру, вы целенаправленно устремляетесь в лес. Солнечный свет едва пробивается сквозь туман, а вы бродите в синеватой мгле, находя различные предметы, с которыми ваша героиня сможет каким-либо образом взаимодействовать. Собственно, вот и все. Не впечатляет, да? На словах все просто, как в детской игре. Однако через несколько минут я уже не мог оторваться.

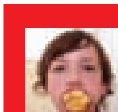
В сказке был еще один персонаж – Волк. И бродя по лесу, вы можете встретить его игровое воплощение, уникальное для каждой девочки. Последствия будут совершенно непредсказуемыми, но результат не заставит себя долго ждать: добравшись-таки до домика бабушки, девочка попадает в кошмар, где для нее все и заканчивается. Ваша героиня исчезнет из гостиной, и играть до поры до времени за нее будет нельзя.

THE PATH БЕРЕТ ТИПИЧНУЮ СХЕМУ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ, АДАПТИРУЕТ ЕЕ ДЛЯ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА И ВЫВОРАЧИВАЕТ НАИЗНАНКУ ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ.

Странно, что же получается: нельзя идти к бабушке напрямую (проигрыш), нужно обязательно столкнуть вашу Красную Шапочку с Волком? Но ведь в этом случае события игры развернутся по худшему сценарию. Удивительно, но The Path предлагает вам совместить несовместимое – в этой игре вы не только ведете вашу героиню к финалу, но и выступаете в роли настоящего игрового злодея, сознательно заводя девочку «куда лучше не соваться». Совершенно сумасшедшая концепция работает идеально по двум причинам: во-первых, вам интересно, чем все закончится, а во-вторых, игра просто вызывающе красива.

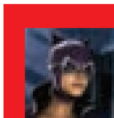
Бродить по лесу можно часами. Этот процесс оказывает какое-то медитативное воздействие, а помогает в этом совершенно потрясающий визуальный стиль и великолепная музыка. Даже несмотря на абсолютную простоту геймплея (от вас требуется только гулять) игра совершенно не надоедает. The Path – это картина, в написании которой вы принимаете непосредственное участие. The Path – это театр, в котором вы отыгрываете противоположные роли одновременно. The Path – это совершенно новый игровой опыт и вызов всем законам здравого смысла. А главное – это замечательная игра, познакомиться с которой я рекомендую всем ценителям нестандартных игр!

P.S. Если вы заблудитесь в лесу (а куда вы денетесь!), самостоятельно выйти на тропинку уже не получится, как ни старайтесь. Вскоре вам на помощь придет девочка в белом платье, которая выведет вас из леса. Если вам хочется больше узнать об этом таинственном персонаже, «найдите Волка» за всех девочек-героинь.



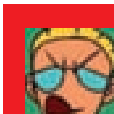
holyholyshit

Третий день собирался уже сюда про то же запостить. Прошел на одном дыхании за всех. Чудо-неигра. Именно неигра. Такое прям искусство. И она не эпизодами, что радует. У МакГи с его Гриммами был неважный (по меркам того же МакГи) артдирекшн и нулевой геймдизайн. При том, что ждали игру навродь всенародно любимой Alice. А тут прекрасный артдирекшн и... да, опять нулевой геймдизайн. Но его и не ждали. Все удовольствие получаешь от созерцания и обдумывания. Эдакая игра-картина ^_^



darkwitchblade

Там целая серия была этого МакГи, на «Озоне» до сих пор продаются, это ежели кому интересно. Но там был просто фейл, а в случае с The Path все получилось отлично. Разработчики взяли концепцию детской игры «проходится за полчаса и легкая», прикрутили превосходный дизайн, а вместо врагов посадили игрока и вывернули цель игры наизнанку. Ясно, что это не каждому понравится, но эксперимент более чем удачный. И как, интересно, ее можно было бы разделить на эпизоды? =)



pavel_zh

Хм... Действительно, игры компании Tale of Tales заводят человека по ту сторону игр, предоставляют такую возможность, которую не предоставит никто. Вспомните The Graveyard. Это действительно не игра. Это уникум, который дает нам слегка понять жизнь, ощупать её.

В «Путь» еще не играл, жду локализацию.

PS. Улыбнуло – проект-то чуть ли не инди, а системные требования – огого.



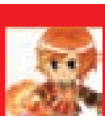
Biosock

xketamine

Сегодня в сети появился первый геймплей трейлер Bioshock 2, тролли от счастья рвут волосы на заднице и выкрикивают фразы в стиле «игра года». От этого поколения консолей я ждал не только улучшенной графики, куда делись интересные идеи и оригинальный геймдизайн? Откуда весь этот восторг и по поводу чего? Этот трейлер – плевок в лицо здравомыслящего человека: все, что изменено во второй части – история и главный герой, все остальное – то же самое, даже интерфейс. Разве можно это назвать новой полноценной игрой? Ситуация выглядит примерно так: первый Биошок – это офигенно вкусный пирог. Я съел его, он мне понравился и, затем я хорошенько облегчился. Через некоторое время мне захотелось еще, я пошел в кондитерскую, купил пирог, принес его домой, открыл коробку и обнаружил в ней кучу своих экскрементов.

Неужели так сложно немного поработать головой и сделать что-нибудь интересное? Тем более, что этот френчайз вполне позволяет развернуться. Эта тенденция продолжений в стиле Gears of War 2 – больше пушек, эффектов и сисек, плюс два новых оттенка серого. Если они и дальше будут доить мертвых коров, все накроется медным тазом – никакой маркетинг не спасет индустрию, ведь даже самых заядлых троллей рано или поздно задолбает питаться отходами.

Есть отличный принцип «не пытайся починить то, что не сломано», вот только если оставлять все как есть – это уже спекуляция. Френчайз должен постоянно развиваться: если он стоит на месте, то деградирует, и серия NFS – яркий тому пример. Большинство разработчиков так долго стояли в куче своего гуано, что оно уже окаменело. Я понимаю, что это никого не волнует, пока есть спрос, вопрос в том, какого черта это вообще кого-то устраивает? Те же восторженные тролли на Gametrailers.com понимают, что BioShock 2 – не более чем дополнение, но они довольны, и я не могу понять, чем.



darkwren

Эээ. Вообще-то, продолжения в духе Gears of War 2 (с учетом жанра) – это как раз круто и правильно. Даже Gears of War 3 можно спокойно делать как есть (но, конечно, на этом стоит закончить).

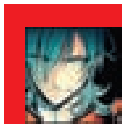
А вот BioShock был такой как бы концептуальной игрой, которая заслуживала большего.



xketamine

Это правда было круто и правильно, только это, скорее, исключение. Не каждой игре пойдет сиквел в таком духе.

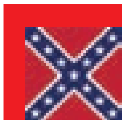
Биошок второй, вроде как, делают немного другие люди. Это напоминает ситуацию с Infinity Ward и Treyarch – одни делают что-то более или менее интерeнoe, другие ждут, а потом собирают невнятную вариацию на тему из объедков.



alchiemist

В две минуты геймплея невозможно упихать всю игру, трейлер лишь показал пару достаточно атмосферных и красивых локаций, да от силы полминуты экшена. Не вижу никаких оснований обвинять игру в чем-то до ее выхода, это сродни гаданию на кофейной гуще. Там тоже могут быть совпадения, но о какой-то априорной связи говорить не приходится, это не более чем фанбойство.

И кто сказал, что интерфейс ВООБЩЕ нуждается в замене? Это если не учитывать того, что его и сменить еще могут.



xketamine

Я думаю, игра уже на финальной стадии разработки и интерфейс менять они точно не будут. Игра, наверное, на 60% состоит из тех же текстур, что и прошлая, движок тот же и т.д. Они не так много времени потратили на разработку, и сейчас уже заканчивают. Если бы они собирались что-то сильно поменять, не показывали бы 2 минуты геймплея.

Не понимаю, каким раком тут применим термин фанбойство. Я фанбой чего? Я фанбой блюза и виски, я не такой гик, чтоб всей душой защищать или нападать на какую-нибудь игру. Хотя если речь идет о стритфайтере и соулкалибуре, то, да, наверное, я гик.

Эти локации и атмосфера – это все из первой части. Если бы у них было что-то более новое, они бы показали это или, хотя бы, намекнули. Гадание на кофейной гуще – это да, в случае, если речь идет о тизере или о новой игре, о новом френчайзе или о кардинальных переменах в игровом процессе. Здесь все так же, просто в новой оболочке.

Это примерно как RE5 – тот же RE4, такое же развитие сюжета, даже те же персонажи местами. Когда я увидел парня с бензопилой и мешком на голове, я был в аду просто. учитывая то, что он появляется в 5 части примерно в то же время, что и в 4.

Здесь похожая ситуация.

mjr_blayne

Тебе ещё раз напомнить, что первый BioShock тоже был секондхендным продолжением System Shock'ов?

И что идеология «First-person = shooter» убога и ограничивает разработчиков, какими бы гениями они не были?

Просто интересно, почему ты не заметил, что «офигенно вкусный пирог» на самом деле уже был какашкой.



xketamine

Разработчиков ограничивает только их воображение и возможности системы, для которой они делают игру.

Мне не надо ничего напоминать, все знают о том, что Биошок – клон Систем Шока от названия до гаечного ключа. И, хоть Биошок и клон Систем Шока, это не значит, что игра плохая. Да, это кастрированный вариант без элеменов рпг, но игра все равно была вполне хорошей. Оригинальное вступление, подводный город 50-ых, шикарный дизайн персонажей и локаций, классные звуковые эффекты, оттенок сюрреализма и шизофрении. Это оригинальные элементы Биошока. Хоть Систем Шок и лежит в основе, игра сама по себе, вполне оригинальная.

mjr_blayne

Геймплей, заметим, в твой список не входит. Значит ли это, что, сохранив его, они могут снова сделать всё вышеперечисленное крутым – и новым? Как они получили новую игру из System Shock, поменяв сюжет и место действия. Здесь, правда, место то же самое (хотя нам и обещаны новые уголки Rapture) – но история-то продолжается, а не повторяется.

Плюс мультиплеер. Как ты думаешь, мультиплеер в BioShock может быть интересным?



xketamine

Все что угодно может быть интересным где угодно в зависимости от реализации. Биошок, как и Систем Шок, по своему настроению изначально предполагает одиночную кампанию. Замкнутость, шумы, отдаленные стоны, хруст под ногами – все это сделано для одного человека. Убери все это – и будет уже немного не то.

Мультиплеер в стиле 20 людей на карте с плазмидами может быть увлекательным вполне, почему нет. Если речь идет о кооперативе, то тут хз. Это будет нормально работать в случае, если двух игроков будут рассылать в разные концы города, и они не будут постоянно пересекаться. Биошок – не та игра, где нужен кооператив.

ВСЕ, ЧТО ИЗМЕНЕНО В BIOSHOCK 2 – ИСТОРИЯ И ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ – ТО ЖЕ САМОЕ, ДАЖЕ ИНТЕРФЕЙС

Креатив-Клуб

Творчество читателей «Страны Игр»

Mission 2.
Нарисуй любимого игрового персонажа

Нам интересны ваши
- Тексты
- Видеоролики
- Иллюстрации
- Музыкальные треки
- Другой креатив

Мы по-прежнему ждем ваше творчество на тему игр, и на сей раз предлагаем новое задание! Если вы умеете рисовать, попробуйте изобразить любимого персонажа. Чтобы вам было чуть сложнее (ну или проще – кому как), вот дополнительное условие: ваш герой должен быть… немного читателем «СИ». Например, держать в руках свежий номер журнала или плюшевую куклу Врена. Почти все популярные герои аниме, вроде Наруто или Эдварда Элрика, тоже годятся (у нас как раз недавно была рецензия на игру Naruto: Ultimate Ninja Storm). Удачи.

В каждом номере мы будем задавать вам новую тему для креатива, но если у вас есть какие-то свои готовые идеи, не стесняйтесь - шлите нам любые ваши работы (или ссылки на них) на адрес gamefanclub@gameland.ru. К концу 2009 года мы подведем итоги в одной или нескольких номинациях и наградим победителей чем-нибудь ценным. Как минимум - футболками и кружками с символикой «СИ» и подпиской на журнал.



Александр Алексеев



Роман Савин



Abashee

Анкета читателя «Страны Игр»

Лучший способ помочь нам сделать журнал интереснее

Заполните анкету онлайн www.gameland.ru/sigint

Общая информация

Ваш возраст?
- ○ до 12 лет
- ○ 12-16 лет
- ○ 16-18 лет
- ○ 18-20 лет
- ○ 20-25 лет
- ○ 25-30 лет
- ○ 30 лет и больше

Ваш пол?
- ○ Мужской
- ○ Женский

Ваш игровой стаж?
- ○ Меньше года
- ○ 1-3 года
- ○ 4-6 лет
- ○ 7-9 лет
- ○ 10-13 лет
- ○ Более 13 лет

Род занятий?
- ○ Учусь в школе
- ○ Учусь в вузе/техникуме
- ○ Учусь в вузе/техникуме и подрабатываю
- ○ Работаю
- ○ Временно не учусь и не работаю

Как часто играете (на компьютере или приставках)?
- ○ Почти каждый день
- ○ Пару раз в неделю
- ○ Иногда, когда есть время
- ○ Раньше играл постоянно, сейчас почти не играю

Что из нижеперечисленного является вашим хобби? (можно отметить несколько вариантов)
- □ аниме и манга
- □ культовые телесериалы (например, Lost, Heroes, Prison Break)
- □ американские и европейские комиксы
- □ фантастика и фэнтези
- □ настольные игры
- □ полевые ролевые игры
- □ коллекционно-карточные игры (например, Magic the Gathering)
- □ современное кино
- □ автомобили
- □ путешествия
- □ спорт (занимаюсь сам)
- □ спорт (смотрю по телевизору)

Домашняя техника

Какие игровые приставки у вас есть в наличии или были в прошлом?
- □ Dendy/NES
- □ ZX Spectrum
- □ Sega Mega Drive
- □ Super Nintendo
- □ 3DO
- □ PlayStation
- □ Sega Saturn
- □ Nintendo 64
- □ Sega Dreamcast
- □ PlayStation 2
- □ GameCube
- □ Xbox
- □ Game Boy Color
- □ Game Boy Advance
- □ Nintendo DS
- □ PSP
- □ Xbox 360
- □ PlayStation 3
- □ Nintendo Wii
- □ Другое

Какой у вас дома интернет-канал?
- ○ Модем
- ○ ADSL («Стрим» или аналог)
- ○ Широкополосный доступ по локальной сети
- ○ Через мобильный телефон (GRPS/Edge/3G)
- ○ Другое
- ○ Нет доступа в Интернет

Какой у вас дома ПК?
- ○ У меня нет ПК
- ○ Самый простой, только для работы в MS Word и Интернете
- ○ Позволяет запускать большинство современных игр
- ○ Мощный игровой ПК.

Какой у вас дома телевизор?
- ○ Обычный телевизор со стандартным разрешением.
- ○ Телевизор стандарта HD Ready (720p или 1080i)
- ○ Телевизор стандарта Full HD (1080p)
- ○ Только компьютерный монитор
- ○ Нет ни телевизора, ни монитора

Какие онлайновые сервисы вы используете?
- ○ Покупаю игры через Steam, XBLA, PSN, WiiWare
- ○ Покупаю загружаемые платные дополнения к играм
- ○ Покупаю простые казуальные игры
- ○ Играю в мультиплеер на консолях (кроме MMORPG)
- ○ Играю в мультиплеер на PC (кроме MMORPG)
- ○ Играю в MMORPG
- ○ Играю в браузерные игры

Играете ли вы на мобильном телефоне (смартфоне) или КПК?
- ○ Нет, почти не играю.
- ○ Да, в бесплатные игры.
- ○ Да, в бесплатные и платные игры.
- ○ Да, в основном в игры для эмуляторов ретро-приставок.

Какие игровые платформы вы используете сейчас (хотя бы один раз в месяц)?
- □ PC (современные игры)
- □ PlayStation 2
- □ Xbox 360
- □ PlayStation 3
- □ Nintendo Wii
- □ Nintendo DS
- □ PSP
- □ Ретро-платформы (на аутентичном железе)
- □ Ретро-платформы (через эмуляторы)
- □ Мобильные телефоны

Какие игровые платформы вы планируете приобрести?
- □ PlayStation 2
- □ Xbox 360
- □ PlayStation 3
- □ Nintendo Wii
- □ Nintendo DS
- □ PSP
- □ Мощный игровой ПК (покупка нового или апгрейд старого)

Правила участия

Вы можете вырезать эту анкету из журнала, распечатать и выслать нам на почтовый адрес редакции (119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, журнал «Страна Игр»), либо заполнить онлайн-версию по адресу www.gameland.ru/sigint. Среди всех заполнивших будут разыграны призы (игры для PC и консолей, а также подписка на журнал «Страна Игр»). Ответы на вопросы помогут нам сделать журнал лучше!
Также вы можете выслать свои комментарии, советы и предложения на редакционный почтовый ящик (как офлайновый, так и электронный – strana@gameland.ru).

- ○ нужно выбрать один вариант ответа
- □ можно выбрать несколько вариантов ответа

О журнале

Сколько лет вы читаете журнал «Страна Игр»?
- ○ Меньше года
- ○ 1-3 года
- ○ 4-6 лет
- ○ 7-9 лет
- ○ 10-13 лет

Какие материалы вы читаете в журнале?
- ○ Только материалы об интересующих меня играх
- ○ Все материалы об играх, остальное – как получится.
- ○ Материалы об интересующих меня играх плюс важные для меня дополнительные рубрики
- ○ То же, что и выше, плюс статьи от любимых авторов на любые темы
- ○ Все подряд, от корки до корки.

Что вы делаете, если в продажу поступила игра, которую «СИ» еще не оценила, и у вас есть деньги на покупку?
- ○ Если я жду эту игру, то покупаю сразу, не дожидаясь рецензий.
- ○ Обязательно дожидаюсь рецензии в «Стране Игр».
- ○ Читаю несколько рецензий или отзывов в доступных мне источниках (например, на форумах в Интернете) и сразу принимаю решение о покупке.
- ○ Смотрю на название игры, обложку, жанр и аннотацию на диске. Если нравится – покупаю.
- ○ Скачиваю эту игру в локальной сети или в Интернете.
- ○ Другое (поясните, что именно)

Какие из этих рубрик в журнале вам наиболее интересны?
- □ Аркада (игры для аркадных автоматов)
- □ Онлайн (Интернет и онлайновые игры)
- □ Widescreen (кино)
- □ Bookshelf (книги)
- □ Speech Bubble (американские комиксы)
- □ Настольные игры
- □ Кросс-формат (подробные материалы о популярных вселенных)
- □ Банзай (аниме и манга)
- □ Железо (тесты)
- □ Железо (новости)
- □ Железо (мат. часть)
- □ Блогосфера
- □ Обратная связь

Что из перечисленного (в материалах об играх) вам интересно?
- □ Информация о том, какие новые игры стоит купить (или скачать)
- □ Информация об играх в разработке и новости игрового мира
- □ Аналитика (истории игровых сериалов, интервью с культовыми разработчиками об их творческом пути, материалы об игровой индустрии в целом)
- □ Авторские колонки об играх с особым мнением экспертов «СИ»
- □ Информация о редких и малодоступных интересных играх (японские релизы, аркады, игры от независимых разработчиков)
- □ Коды и советы по прохождению
- □ Материалы о лучших играх прошлых лет

Насколько хорошо вы знакомы с журналом и его жизнью?
- □ Знаю, какие в журнале бывают рубрики
- □ Разбираюсь в условных обозначениях (жанры, система оценок, медали)
- □ Помню, как зовут авторов и редакторов журнала
- □ Знаю, как выглядят некоторые сотрудники журнала)
- □ Знаю, чем увлекаются сотрудники журнала, как относятся к тем или иным играм или проблемам индустрии.
- □ Слежу за форумом журнала (блогами редакторов, каналом на YouTube, группой в сети «Вконтакте»)
- □ Писал письма в редакцию (SMS-сообщения, вопросы через форум и т.п.) или собираюсь это сделать в ближайшем будущем.

Что для вас важнее, привлекательный внешний вид журнала или количество текста на странице?
- ○ Хочу, чтобы было очень много текста и минимум картинок.
- ○ Хочу, чтобы текста было чуть больше, чем сейчас, картинок – чуть меньше.
- ○ Хочу, чтобы оставалось как сейчас.
- ○ Хочу как можно больше ярких иллюстраций.

Устраивает ли вас освещение японских игр и анимации в журнале?
- ○ Хочу еще больше материалов о японских играх и японской массовой культуре!
- ○ Да, у вас достаточно много материалов на эту тему, и я их с удовольствием читаю.
- ○ Отношусь нейтрально – мне не так важно, в какой стране делают интересные вещи.
- ○ Нет. Мне кажется, что у вас слишком много материалов о Японии.
- ○ Ненавижу аниме и японские игры – пишите о них поменьше!

Какой формат журнала вам наиболее удобен?
- ○ Как раньше (230х300 мм.)
- ○ Как сейчас (уменьшенный, 210х274 мм.)
- ○ Еще меньше, чем сейчас (чтобы в сумку влезал).
- ○ Мне не так важен формат, лишь бы там все статьи влезали.

От чего зависит, купите ли вы поступивший в продажу номер?
- ○ Я стараюсь покупать все номера
- ○ Покупаю номер, если есть свободные деньги. Если нет – пропускаю
- ○ Зависит от того, как выглядит обложка
- ○ Зависит от главной темы номера
- ○ Зависит того, много ли в номере интересных для меня статей
- ○ Другое (поясните, что именно)

О диске

Нужно ли переводить видеодиск с формата DVD-Video на обычный DVD, но с роликами, записанными в HD? В этом случае большинство роликов идет в разрешении 1280х720, но диск проигрывается только на PC, PS3, Xbox 360 и некоторых DVD-плеерах, поддерживающих воспроизведение файлов .avi с кодеками Xvid/MP3. Оболочка сохранится только на PC, на других платформах будет виден набор видеофайлов. Суммарный хронометраж увеличится, но незначительно. Чтобы проверить, как это может выглядеть, попробуйте посмотреть видео из HD-зоны на PC-диске.

- ○ Да, нужно с ближайшего номера
- ○ Нужно, но не раньше, чем через полгода
- ○ Нужно, но не раньше, чем через год
- ○ Нет, оставьте все как есть

Какие разделы на PC-диске вы считаете наиболее интересными?
- □ Территория HD
- □ Дополнения
- □ Банзай!
- □ Бонусы
- □ Демоверсии
- □ Драйверы
- □ Галерея
- □ Патчи
- □ PSP-Zone
- □ Shareware/Freeware
- □ Софт
- □ Widescreen

Насколько важным для Вас является DVD приложение?
- ○ журнал и DVD для меня одинаково ценны
- ○ покупаю журнал только ради дисков
- ○ журнал – хороший бонус, но DVD важнее
- ○ DVD – хороший бонус, но журнал важнее
- ○ мне DVD приложение не нужно

Какой тип видеообзоров Вам наиболее интересен?
- ○ Текст, начитанный диктором, в целом повторяющий позицию журнала в отношении игры (сам текст – другой)
- ○ Текст, начитанный диктором, но с альтернативным мнением об игре (другого автора или редактора)
- ○ Мнение автора текста в журнале (его живой голос)
- ○ Альтернативное мнение редакторов диска/журнала (их живой голос)
- ○ Живое мнение автора текста в журнале (автор – в кадре)
- ○ Альтернативное мнение редакторов диска/журнала (редакторы – в кадре)

Какие типы материалов на видеодиске вы считаете наиболее интересными?
- □ Пульс
- □ Видеопревью
- □ Видеообзоры (текст, начитанный дикторами)
- □ Видеообзоры/Комментарии (озвученные мнения редакторов)
- □ Трейлеры
- □ Special (собственные проекты «Страны Игр» - «Крутятся картриджи», репортажи с выставок и т.п.)
- □ Special (переводные спецматериалы – презентации, дневники разработчиков и т.п.)

Хотели бы вы, чтобы к «СИ» прилагался диск с полной версией игры (хорошая игра для PC, впервые поступившая в продажу более двух лет назад; примеры – Prince of Persia: Sands of Time, Fallout 2, Medieval: Total War 2)?
- ○ Да, очень хочу, даже если это немного повлияет на цену журнала.
- ○ Да, очень хочу, если журнал от этого не станет дороже
- ○ Мне все равно
- ○ Нет, но я бы хотел, чтобы к «СИ» прилагался DVD с кинофильмом
- ○ Нет, но я бы хотел, чтобы к «СИ» прилагался DVD с аниме

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**



Фотограф: Мария Пухова

Когда меня спрашивают: «А какой журнал у тебя самый любимый?», я без колебания отвечаю: «Страна Игр». И не потому, что я тут работаю, нет. Просто давным-давно, когда звери еще говорили, я поняла, что мне неинтересны женские журналы, девчачьи журналы, светские журналы, ТВ-журналы и пр. Мне хочется читать про игры, которыми я увлекаюсь, про любимое аниме – чтобы увлекало, было весело и здорово. Мне интересно жить, читая о мире, в котором мне интересно жить, – такая вот тавтология!

Калипсо

Симулятор поедания арбузов

Привет, «СИ»! Знаете, чем является для меня Мир Видеоигр? Когда мне плохо, реально плохо – грустно, больно, или даже хуже, я вхожу в Мир Игры, часика два шпилю и стопроцентно отпускает… Вот так я решил начать свое письмо – немного необычно, но зато правдиво.

А теперь я хотел бы рассказать о том, что в моей коллекции приставок подошло пополнение. Я на днях купил Dreamcast, с рук, по Интернету, за… $20, представляете? Повезло! Хоть игр у меня и мало (7 штук), я все-таки очень доволен. До этого я ни разу на Dreamcast не играл, так что для меня это целое открытие. Теперь я на 101% удостоверился, что игры – это искусство. Второй тому пример (первым для меня стал Metal Gear Solid на PS one) – Shenmue. Отличная игра! Хотя у меня есть и другие стоящие игры – Shenmue 2, Sonic Adventures 1-2, Crazy Taxi 1-2, Ecco The Dolphin. Особенно мне понравилась Ecco, я в нее еще долго буду играть. Ну и, как обычно, не без уродства… Дримкастовский джостик – прямо скажу, отстой: дизайн никакой, даже провод не как у всех – внизу торчит, а не сверху, как принято. Но джойстик джойстиком, а сама приставка в любом случае прикольная, вот бы еще раздобыть где-нибудь Skies of Arcadia…

Не смог сдержаться, напишу. В №208 фото Натали Одинцовой просто очуметь, можно даже влюбиться, так хороша фотка! :) А еще я недавно откопал OST'ы, которые очень давно искал (к MGS, Chrono Cross, Tekken 3, Diablo, Xenogears), и очень-очень этому рад.

Ну да вернемся к нашей теме. Почему игры помогают, некоторые спрашивают. Потому что, когда играешь во что-нибудь хорошее (в основном, в RPG, бродилку), размышляешь о прекрасном. ИГРА НЕ ЗАМЕНЯЕТ ЖИЗНЬ, ОНА ВДОХНОВЛЯЕТ! Ты учишься быть хорошим парнем, тебе классно, ТЫ ИЗУЧАЕШЬ РЫЦАРСКИЙ СТИЛЬ, и это поможет тебе жить в реальной жизни ПО ЧЕСТИ! Это не пустые слова – помогает, СЛОВО ЧЕСТИ! Игра должна стараться быть похожей на жизнь, но не должна полностью ей соответствовать. Потому что это будет уже не игра, как написал один тип.

Кстати. Я хотел сделать одно замечание редакторам. Вот вы часто говорите: «клон Final Fantasy», «эта игра клон Resident Evi»l, та «клон GTA»… Но это неправда, вы не правы. Любая игра – это маленькое (иногда Большое) произведение искусства (а иногда и просто отстой), и если Onimusha похожа на Resident Evil, это не означает, что она клон. Просто нереально постоянно придумывать новые жанры (по крайней мере, бродилка есть бродилка). Поэтому RPG, гонки, драки, action-adventures и т.д. – любая игра этого жанра будет похожа на лучший экземпляр своего жанра (RPG – на Final Fantasy, например). Но это не повод говорить, что Star Ocean – клон Final Fantasy! Потому что это не-

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Возможно ли появление PSN-игр на Blu-ray?

Да, теоретически это вполне возможно. Издавались же XBLA-игры на DVD-сборниках. Однако нынешняя политика Sony обращена совсем в другую сторону: впору говорить, что скорее обычные, дисковые, PS3-релизы постепенно перетекут в онлайн: все больше становится игр, которые дешевле и быстрее скачать за плату на PS Store вместо того, чтобы идти в магазин. А вот обратных тенденций мы пока не видели.

Есть ли продолжение Dino Crisis 2? Если есть, то на какой платформе?

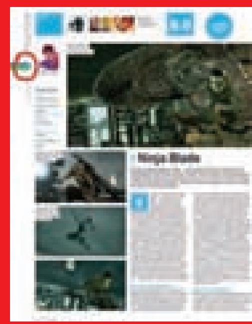
Есть, если вы говорите о Dino Crisis за номером «три». Сиквел был выпущен в 2003 году эксклюзивно для консоли от Microsoft, но особых восторгов не снискал, и сериал был прекращен. Бытует мнение, что поклонники оригинальной концепции просто не оценили неожиданного хода Capcom: действие игры разворачивалось в 2548 году, в космосе.

Здравствуйте, редакция журнала «Страна Игр». Скажите, а почему владельцев PS3 опять прока-

Ошибка

«Страна Игр», №06 (279), с. 104

По несчастливой случайности в оформлении рецензии на игру Ninja Blade был допущен неприятный ляп. Исправляемся: Ninja Blade никогда не выходила для PlayStation 3, эта игра – только для Xbox 360.



правда. То же самое, например, если я придумаю новый жанр (смесь поедания арбуза, action и драк на роботах), и сделаю в этом жанре игру «Таинственый талисман Тамплиеров». Пусть игра окажется ужасной, зато жанр хороший (понравится геймерам). Представте, через пару месяцев Konami сварганит другую игру, очень похожую на мою – моего жанра – но лучшего качества. Но ведь я первый создал игру «Таинственый талисман Тамплиеров» в жанре «поедание_арбуза.action.драки_на_роботах», и это автоматически значит, все последующие игры – клоны? Нет, это не так. Каждый должен СВОБОДНО самовыражаться, не оставаясь в тени более именитого «собрата». Разве не так? Я вас прошу, избавьтесь от всех «клонов» в журнале, потому что аж раздражает.

И наконец, я хочу обратится ко всем геймерам. Привыкайте, смиритесь, теперь нормальные игры будут делать намного дольше, потому что next-gen. Научитесь играть подолгу в старые игры, а не клянчить new game у разработчиков, иначе новые игры попросту будут плохими. Хотите видеть игры регулярно, готовтесь к подделкам, а если хотите real хитов (FF XIII, GT5), придется подождать. Их делают долго! Привыкните. Надо делать игры не на скорость, а на результат. Я готов даже поспорить на свою новенькую Dreamcast, что это правда.

Все, пора заканчивать письмо... Чуть не забыл! «СТРАНА ИГР» ХОРОШИЙ ЖУРНАЛ – НЕ ПОТОМУ ЧТО Я ТАК ХОЧУ, А ПОТОМУ ЧТО ТАК ХОЧЕТ ПРАВДА! :)

Я еще вернусь,

Музыченко Андрей.

Артем Шорохов // *А что, в симулятор поедания арбузов мы бы сейчас с таким удовольствием сыграли! Но... нужно работать. А значит, к делу! Пусть поправит меня Костя, если я ошибаюсь, но в «Стране Игр» как раз очень даже редко используется слово «клон», мы его здесь сами не любим. Хотя – за что же его не любить? В самом слове ничего плохого нет: «клон человека», «клон овечки Долли». Просто копия, максимально приближенная к оригиналу, в нашем случае – концептуальная калька. Это уж в интернетах слово «клон» используют взамен ругательства, отчего-то считая, что раз какая-то новая игра сильно похожа на старую, то это, дескать, очень-очень плохо. Некрасиво – возможно. Где-то случается даже и неэтично. Но если сама по себе игра получилась хорошая – это ведь лучше, чем плохая, верно? Если бы разработчики не подглядывали время от времени друг у друга идеи, не соревновались бы, вероятно, индустрия не развивалась бы столь быстро и бурно.*

Илья Ченцов // *А я вот придумал игру-бродилку, в которой вы играете за дрожжи. И бродите. Лет через десять ждите релиза. Потому что next-gen. Правда, тогда она уже будет last-gen, а идею украдет Konami и сделает игру «Дрожащий холм».*

DJ Акын // *Андрей, а ты не пробовал рэп писать? Что-нибудь вроде «Ты учишься быть хорошим парнем, тебе классно, ты изучаешь рыцарский стиль – и это прекрасно! Ты можешь принцессу позвать на кадриль – и добьешься успеха, если сможешь принцессу достать из доспеха».*

Письмо к Наталье Одинцовой

Во-первых, разрешите поздравить вас с Днем Вербного воскресения и пожелать Вам удачи, здоровья и успехов в вашей сложной, но такой интересной и захватывающей работе!

Мне, как и вам, тоже нравятся видеоигры (в последнее время игры на консолях мне интереснее даже большинства своих ПК-собратьев).

В своем письме я хотел бы узнать, какова была ваша первая видеоигра, которую вы прошли? Есть ли у вас любимые игры, в которые Вы всегда любите поиграть?

Мои любимые игры, в которые я играл в детстве – это Contra, Avengers, Super Mario Bros, из игр на Сега – Sonic. а какие игры нравятся вам? Также хотел бы высказать пожелание – если будет возможность, напишите в разделе «Ретро» про игру Avengers, это была одна из лучших видеоигр 90-х годов. Кстати, если играть там за Соколиного Глаза, то можно получить динамитные стрелы, убивающие врагов с первого захода.

Также спасибо за раздел о книгах, в связи с этим могу сказать, что это тоже одно из моих хобби. Мне нравится русская фантастика, в стиле Головачева, Лукьяненко, Перумова и других. А какие книги предпочитаете Вы?

А теперь перейду к самому главному – к теме аниме. Спасибо огромное вашему журналу за действительно классное освещение данной темы, ведь японские мультипликаторы за долгие годы достигли практически совершенства в создании данной темы. Хаяо Миядзаки, Есиаки Кавадзири,

тили – оба дополнения для Tomb Rider: Underworld выходят только на Xbox 360?

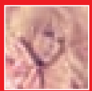
Причин может быть сколько угодно, но в конечном итоге все сводится только к двум: либо Microsoft предоставила лучшие условия (софтовые, финансовые, технические – не столь важно), либо с ними просто напросто легче договориться. Принимая во внимание, что этот финт с DLC (равно как и в случае с The Lost and Damned для GTA IV) был объявлен задолго до выхода игры, причины, скорее всего, сугубо политические. Подобная «дискриминация» – лишь результат извечных конкурентных войн. Приходится смириться и надеяться на лучшее.

Есть ли уже порноигры на некстген-приставках?

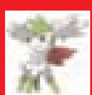
Мы таких не знаем. На Западе порноигры для домашних консолей делать не принято, да и в Японии для этого дела обычно используют ПК. Всевозможный нишевый трэш вообще, как правило, клепается ближе к концу жизненного цикла приставок.

Без комментариев

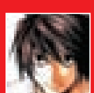
Nintendo DSi в России



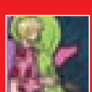
Skyer 777:
Что ж, потрясающая рекламная компания DSi в Европе и Америке дала свои плоды. Сегодня GAMESTOP сообщил, что (ВНИМАНИЕ) количество предзаказов на DSi в Северной Америке превышает вдвое (!) количество таковых у оригинальной DS в 2004 году. А тогда она стартовала просто ФЕНОМЕНАЛЬНО если помните. Так что, DSi будет просто МОНСТРОМ, несмотря на цену и финансовый кризис....) Nothing Can't Stop The DS :P



Зедзи:
Я бы назвал это попыткой незаметно продвинуть консоль нового поколения на волне популярности консоли старого поколения (к тому же у N в этом есть опыт, вспомним GB и GBC). Очень даже грамотный ход, кстати. Во-первых, затуманивает реальное положение вещей конкуренту. Во-вторых, не требует сразу же пачки хороших эксклюзивов на старте (это ведь всего лишь новая модификация DS). В-третьих, если бы она по каким-либо причинам провалилась, репутация у N не сильно бы пострадала (совместимость с оригинальной DS очень близка к 100%, а дополнительные функции никуда не исчезли бы. Максимум прекращение обновлений в DS Ware, но что вы там хотели от новой модификации DS? Эксклюзивов?).



Michael Ulinec:
Да уж. Цена на портативную консоль совсем не портативная. Если честно, то стоит ли оно того? Видел в местном магазине DS Lite черного цвета за 4000 рублей. Новая версия стоит 11000. Вот стоят ли все эти дополнительные возможности DSi дополнительных 7000 рублей затрат?



Kart:
Но там экраа~~аанче~~~еег!! =((
Хотя в принципе и с моими экранами нормуль, единственное, что меня немного напрягает в Лайте, хотелось бы звук получше, в DSi, как я понял, он значительно лучше.

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

Мамору Осии – это действительно великие люди, создавшие практически золотой фонд аниме-культуры. На мой взгляд, самые классные мультики делают Есиаки Кавадзири и студия Gonzo, создатели Хеллсинга. А если создавать топ самых крутых японских мультиков, то его однозначно возглавит Vampire Hunter D: Bloodlust (2000) Есиаки Кавадзири. Полуготический стиль, мрачность, полутемные тона, подчеркивающая безумие происходящего на экране музыка – это действительно фирменный стиль мастера, которому он не изменяет со времен Ninja Scroll.

Кстати, о музыке. В аниме существуют не только классные мультики, но и саундтреки к ним.

Недавно мне довелось услышать AMV Hunter D на песню Rammstein – Sonne. Такое ощущение, что она как будто написана для мультика как OST. Действительно, клип и песня на ура передали мрачные настроения и атмосферу мира, где живет и борется за выживание Ди, профессиональный охотник.

Кстати именно после клипа на Sonne я решил посмотреть весь мультфильм полностью. А еще интересно, работает ли сейчас Кавадзири? Если да, то надо ли ждать от него новые проекты? Заранее спасибо за ответ.

Напоследок спасибо Вам за интересные статьи в журнале и успехов Вам в работе.

Александр Матвиенко,
japan86@bk.ru

Наталья Одинцова // *Подозреваю, что увлекаться компьютерными и консольными играми я начала гораздо позже многих моих коллег. В числе первых были пройдены Betrayal at Krondor (была такая RPG на PC), многочисленные King's Quest и даже текстовые квесты про Шерлока Холмса! К сожалению, я до сих пор так и не узнала, раскрыл Холмс секрет Ктулху или нет, хотя наш редактор PC-раздела, Илья Ченцов, уже давным-давно обеспечил меня этой игрой. Рассказы Конан-Дойля, я, кстати, до сих пор иногда перечитываю.*
Чем занимается сейчас Кавадзири, я, к сожалению не знаю, но думаю, что наш эксперт по аниме, Игорь Сонин, сможет вам помочь.

Игорь Сонин // *Кавадзири сейчас пятьдесят восемь лет, но он, видимо, берет пример с Миядзаки, и не думает оставлять работу. В позапрошлом году Кавадзири в своем фирменном стиле снял анимационного «Горца» (Highlander: The Search for Vengeance). Ходят слухи, что с тех пор он трудится над подлинным продолжением «Манускрипта ниндзя», но это еще бабушка надвое сказала. Возможно, мы просто выдаем желаемое за действительное.*

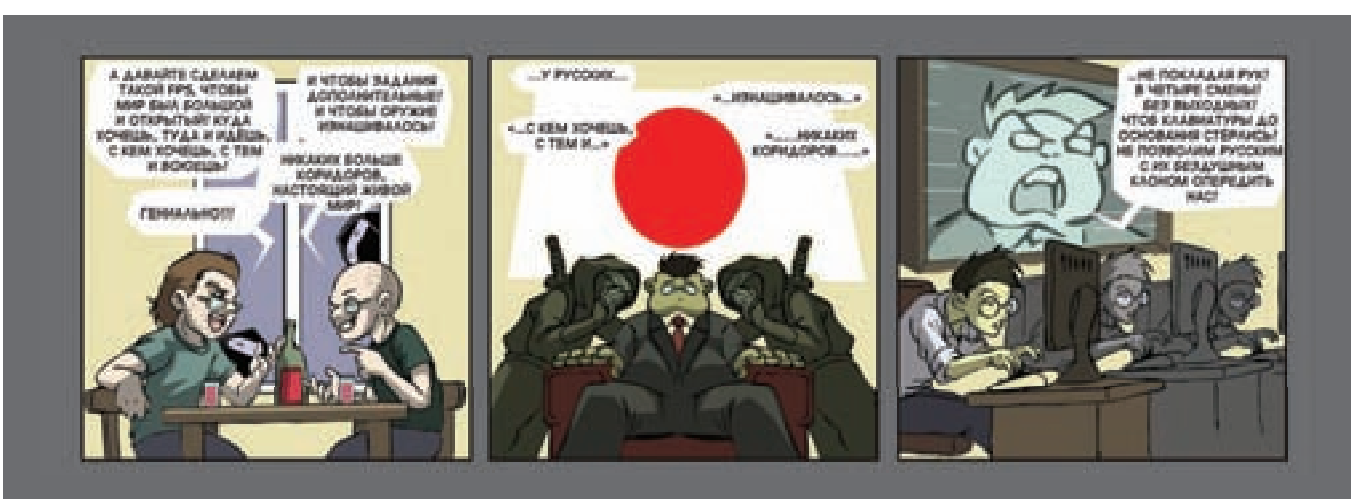
Окно в мир

Здравствуйте. Разрешите к вам обратиться, уважаемая редакция журнала «Страна Игр». Я Коннов Геннадий, мне 33 года и я инвалид первой группы, вот уже 13 лет я не могу ходить. И помочь мне никто не может; весь мой мир – это четыре стены. Мое окно в большой мир – телевизор. Друзей у меня нет, живу с родителями-пенсионерами. Из развлечений – DVD и магнитофон. Все дни похожи один на другой, одно и то же. Я даже одно время не хотел жить, но взял себя в руки, решил, что нужно бороться. И я верю, что все будет хорошо.

А тут три года назад я увидел по телевизору игровую приставку Xbox, и с этого дня у меня появилась мечта. Я поверил, что можно быть прикованным к постели и в то же время бывать в разных городах, ходить по лесам... И жизнь бы началась другая. Я позвонил в город узнать, сколько стоит Xbox 360. Как узнал – вся охота отпала, я на свою пенсию позволить себе этого не могу, половина пенсии уходит на лекарства. Но мечта осталась.
И вдруг на Новый год мама мне купила журнал «Страна Игр».
Я прочитал ваш журнал, посмотрел DVD. Долго думал, написать или нет? Как видите, пишу. Конечно, вам это покажется глупо: все, о чем я рассказал – просто моя жизнь, и радости в ней мало. Но испросить совета мне не у кого, живу я в маленьком поселке. Поэтому и пишу именно к вам.

Геннадий, пос. Козыревск,
Усть-Камчатский район

Константин Говорун // *Прелесть видеоигр в том, что они не устаревают. Вот мы сейчас почему пишем в основном об Xbox 360 и PlayStation 3? Не потому, что все старые хиты вдруг стали плохими, а попросту потому, что мы их уже видели, успели насладиться и хотим чего-то новенького. Да и то постоянно вспоминаем о любимых играх двадцатилетней давности.*
Тут где-то рядом есть письмо от человека, купившего Dreamcast за 20 долларов. В десять раз дешевле, чем современную приставку! И, насколько я понимаю, с несколькими играми в комплекте. И это притом, что Dreamcast – не такая уж и древность. Поэтому я могу посоветовать самое простое решение: откройте газету с объявлениями – в них обычно всегда есть заметки в духе «за 700 рублей отдам Sega Mega Drive и картриджи к ней». Такого комплекта развлечений хватит на долгое время.




Реклама
= 1 рубль 1 бонус
Будь в плюсе!
альт plus
Бонусная программа
бесплатный звонок
8-800-100-8-100
альт телеком
МОБИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ
подробности на сайте www.alttelecom.ru

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Fuel (PC, PS3, Xbox 360)
Геймплейное видео, в котором нам показывают так расхваливаемые разработчиками открытые пространства и разнообразные капризы постапокалиптической природы.



Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)
Геймплейная нарезка из превью-версии свежей игры сериала Call of Juarez. Много людей в шляпах, много револьверов и беспощадных дуэлей в комплекте.



Весенний аниме-сезон 2009
Как обычно в мае, мы не только рассказываем в журнале о недавно стартовавшем аниме, но и публикуем подборку свежих опенингов. Вам уже что-то приглянулось?

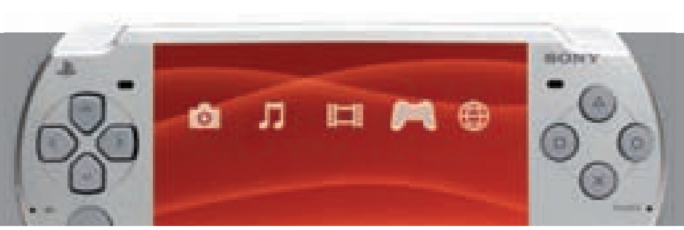


Мальчишник в Вегасе
Забавный трейлер комедии о том, как накануне свадьбы четверо друзей устроили мальчишник в Вегасе и... потеряли жениха.



PSP Zone

Прошивка: 5.03
Демоверсия: Dynasty Warriors: Strikeforce
Видеоролики: Class of Heroes, Evangelion: Jo, Rock Band Unplugged
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

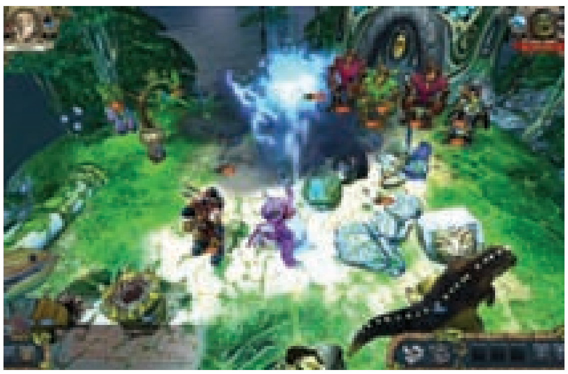


Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

King's Bounty: Принцесса в доспехах

Демоверсия продолжения саги «King's Bounty. Легенда о рыцаре». На этот раз нам предлагают побывать в загадочном мире Тианы вместе с симпатичной принцессой Амели. Для знакомства с игрой доступна локация «Континент Рехау», где блуждают гигантские ящерицы, драконы и болотные чудовища. Выбрав класс персонажа, вы можете сразу же приступить к сражениям, разя неприятелей мечом и магией. В «демке» конь героини может превращаться в Пегаса и летать над землей, а вместо духов ярости принцессе помогает ручной дракончик.



Battlefield 1942

Среди модостроителей, которые работают над Battlefield 1942, подавляющее большинство считают своим долгом добавить в игру очередной тип техники. В случае с Fragfield 1942 наблюдается обратная картина: вся техника здесь убрана целиком и полностью, бои в данном моде идут исключительно между пехотой. Возможно, не всем понравится подобный поворот событий, но с точки зрения пехотных баталий Fragfield 1942 получился очень неплохой работой, тем более что автор добавил в мод несколько новых карт.



Half-Life 2

Любителям модификаций для одиночного прохождения мы представляем работу под названием Joutomaa. Кампания получилась не слишком продолжительной по времени, но, тем не менее, она заслуживает пристального внимания. Автору удалось создать по-настоящему интересную одиночную кампанию, которая получилась на редкость динамичной. В Joutomaa игроку предстоит провести немало времени, пробираясь по городской канализации, куда, помимо главного героя, пожалуют и инопланетные захватчики.



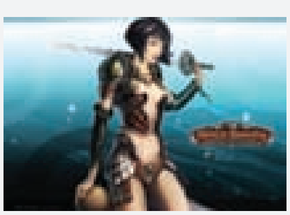
rFactor

На нынешнем диске нашлось место для модификации к rFactor, которая наверняка приглянется любителям гонок по овалам. Называется мод TPSCC и посвящен он соревнованиям The USPits Stock Car Championship, которые являются аналогом серии NASCAR. Несмотря на то, что реального прототипа у TPSCC нет, по уровню проработки модификация способна поспорить с любой работой аналогичного направления. В моде воспроизведено несколько десятков машин, что позволяет устраивать полномасштабные соревнования.

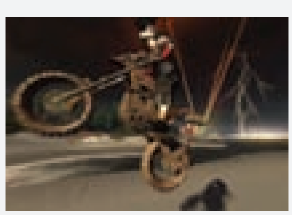


Галерея

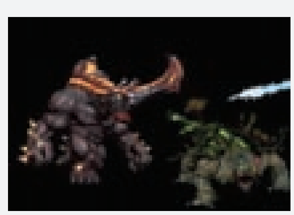
Обои для рабочего стола



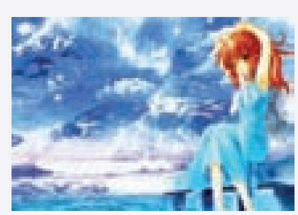
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Слово редактора

Как всегда, конец весны – прекрасная пора для почитателей японской анимации. Еще бы, ведь в апреле стартует новый аниме-сезон, а мы, в свою очередь, публикуем опенинги из наиболее интересных новых сериалов. Кроме того, у нас припасено геймплейное видео к теме номера – игре Fuel, а также запись с Дикого Запада, сделанная в Call of Juarez: Bound in Blood. И еще. Надеемся, что вы видели наш подробный видеообзор игры «King's Bounty: Принцесса в доспехах», потому что на этом диске вы найдете демоверсию этого замечательного и всеми любимого хита. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Wii)
- Battlefield Heroes (PC)
- Black Prophecy (PC)
- Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)
- Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:
- The Godfather II (PC, PS3, Xbox 360)
- Советские игровые автоматы (PC)
- BattleForge (PC)
- Blitz: The League II (PS3, Xbox 360)
- Initial D: Extreme Stage (PS3)

Трейлеры:
- Terminator Salvation (PC, PS3, Xbox 360)
- Bayonetta (PS3, Xbox 360)
- Prototype (PC, PS3, Xbox 360)
- The Secret World (PC, Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Street Fighter IV (тактика боя)
- Fight Night Round 4 (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- King's Bounty: Принцесса в доспехах
- Braid

Территория HD:
- Call of Juarez: Bound in Blood
- The Godfather II

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 5.03
- Dynasty Warriors: Strikeforce (демоверсия)
- Class of Heroes (трейлер)
- Evangelion: Jo (трейлер)
- Rock Band Unplugged (трейлер)

Банзай!:
- 07-Ghost
- Basquash!
- Cross Game
- Dragon Ball Kai
- Fullmetal Alchemist
- Higashi no Eden
- K-On!
- Natsu no Arashi
- Phantom – Requiem for the Phantom
- Queen's Blade – Rurou no Senshi
- Ristorante Paradiso
- Saki
- Senjou no Valkyria
- Shangri-La
- Shin Mazinger Shougeki! Z-Hen

Драйверы:
- ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows 7 Vista
- ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows XP 32-bit
- Forceware 185.68 Vista
- Forceware 185.68 XP
- DirectX End-User Runtime 9.26.1590 (Март 2009)

Патчи:
- Gothic 3 v1.7 – v1.71 (Неофициальный)
- Medieval II: Total War Kingdoms 1.5 RU
- Company of Heroes: Tales of Valor v2.500 – v2.501 RU

Софт:
- Arovax AntiSpyware 2.1.153
- ClamWin Free Antivirus 0.95.1
- Outpost Security Suite Pro 2009 6.5.4
- SpywareBlaster 4.2
- ImgBurn 2.4.4.0
- Avant Browser 11.7 Build 26
- Net Transport 2.83.453
- DEKSI Network Inventory 8.52
- EditPad Pro 6.4.5
- EF Commander 7.03
- FileBack PC 4.1 – 15.04.2009
- Simplyzip 1.1b74
- TuxGuitar 1.1
- AudioGrail 6.16.0.163
- Free 3GP Video Converter 3.1.3.51
- Free Video to MP3 Converter 3.1.3.51
- Free YouTube to iPhone Converter 2.1.5.54
- Konvertor 3.71.1
- mp3DirectCut 2.11
- Video Thumbnails Maker 2.0.1.0
- Xilisoft Video Converter 5.1.24.0414
- File Backup Watcher Free 2.8.23
- GPU Caps Viewer 1.7.0э
- Super Utilities Pro 9.45
- TweakNow RegCleaner Pro 4.1

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.7
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.7.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.05
- Miranda IM 0.7.17
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- Ледниковый период 3. Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
- Мальчишник в Berace (The Hangover)
- Операция «Пелхэм 1, 2, 3» (The Taking of Pelham 1 2 3)
- Голая правда (The Ugly Truth)
- Вверх (Up)

Shareware/Freeware:
- Chicken Attack Deluxe
- The Enchanting Islands
- Ice Cream Craze: Tycoon Takeover
- Barrel Mania
- Луна-Парк
- Веселая ферма. Печем пиццу
- Светлоград


discover
OPEL
КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru
ALPINE
CORSA OPC
ИГРАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
WWW.MAXI-RACING.RU
ALPINE представляет on-line игру
WWW.MAXI-RACING.RU
MAXI RACING

В продаже с 20 мая

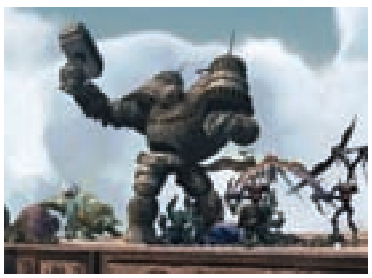
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Demigod (PC)

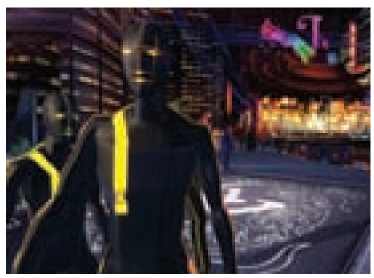
Полубог-пирамидка настолько крут, что вряд ли люди будут играть за кого-то другого.



В РАЗРАБОТКЕ

Otherland (PC)

Онлайновая игра про обитателей футуристического Интернета? Постмодерновенько!



РЕЦЕНЗИЯ

Невероятные приключения кота Парфентия в деревне (PC)

Кот довинчен!



В РАЗРАБОТКЕ

BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)

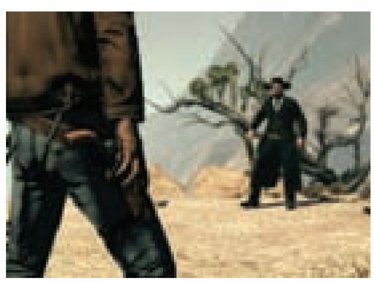
Прощай, Guilty Gear, добро пожаловать, BlazBlue?



В РАЗРАБОТКЕ

Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)

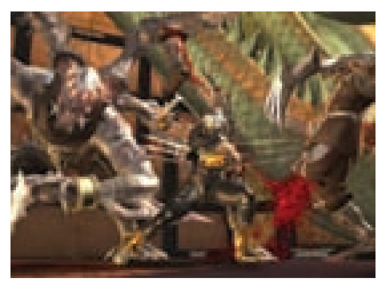
Дикий Запад, два брата-дезертира – и никакого кооператива?



ИНТЕРВЬЮ

Team Ninja

На выставке GDC наш корреспондент встретился с разработчиками Ninja Gaiden и других замечательных игр.



РЕЦЕНЗИЯ

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (PC, PS3, Xbox 360)

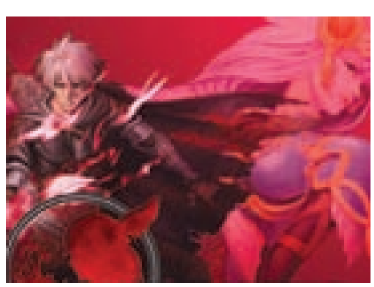
Вин Дизель приказывает убивать!



РЕЦЕНЗИЯ

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume (DS)

Новая Valkyrie Profile – это уже не обычная, а тактическая RPG!



СПЕЦ

Как стать разработчиком?

Эксперт по игровой индустрии расскажет вам, как в нее можно попасть.



В следующем номере

Наш корреспондент отправился на премьеру одной из самых ожидаемых игр 2009 года – очередную часть популярного цикла Call of Duty. Слухи о ней ходят давно, но весной ее впервые покажут ведущим СМИ всего мира, в том числе и нашему журналу. Что характерно, «Страна Игр», видимо, окажется первым в мире изданием, публикующим репортаж об этом мероприятии. До встречи через две недели!

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА В «СТРАНЕ ИГР»

Вы узнаете все первыми в мире

MODERN WARFARE 2

Call of Duty: Modern Warfare 2

КОМИКС

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ВЫПУСК 32: Форс-мажорные обстоятельства



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
Уже в продаже!
100 миллионов
пользователей игровых систем NintendoDS
по всему миру! Присоединяйтесь!
Игра в подарок!
Купите DSi и одну игру – получите вторую бесплатно!
Снимай фотографии и играй с ними
Hip Hop
Jazz
Pop
Listen
Слушай свою любимую музыку
Загружай игры DSiWare
реклама
Две камеры – внутренняя и внешняя
Поддержка карт памяти формата SD
Играй в игры Nintendo DS
NINTENDO DSi
Условия проведения акции и адреса магазинов Вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru
Nintendo



СТРАНА ИГР | **№09** | 282 | 2009 | ПЕРВЫЙ МАЙСКИЙ

Fuel | Yakuza 3 | Alpha Protocol | King of Fighters XII | Game Developers Conference 2009

www.gameland.ru


AFRO
AFRO SAMURAI®
THE VIDEOGAME
СТРАНА ИГР
namco


СТРАНА ИГР
HENRY HATSWORTH
IN THE PUZZLING ADVENTURE™
EA